

# 576KByte

C-64 • AMIGA • PC

III. évfolyam 10. szám, 1992. október

Ára: 98,- Ft





# ÚJ OLVASÓINK FIGYELMÉBE!



1990/1



1990/2



1990/3



1990/4



1990/5



1990/6



1990/7



1991/1



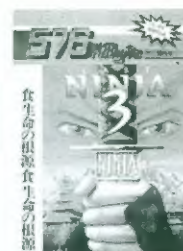
1991/2



1991/3



1991/4



1991/5



1991/6



1991/7-8



1991/9



1991/10



1991/11



1991/12



1992/1



1992/2



1992/3



1992/4



1992/5



1992/6



1992/7-8



1992/9



## Kedvezményes árak!

Az 576KByte visszamenőleg megvásárolható:

az 1990-ben megjelent 7 szám kedvezményesen 400 Ft-ért; az 1991-ben megjelent 12 szám kedvezményesen 850 Ft-ért. Szuperkedvezmény: 1990 júniustól 1991 decemberéig (19 szám) kedvezményesen 110 Ft-ért.

Aki egyes számokat vásárol, az a következő árakon kaphatja meg lapunkat: 1990/1-től 1991/6-ig 65 Ft/db; 1991/7-8 130 Ft/db; 1991/9-től 1991/12-ig 80 Ft/db; 1991-től a lap eredeti áron vásárolható meg!

Szimulátor különszám 100 Ft/ db.

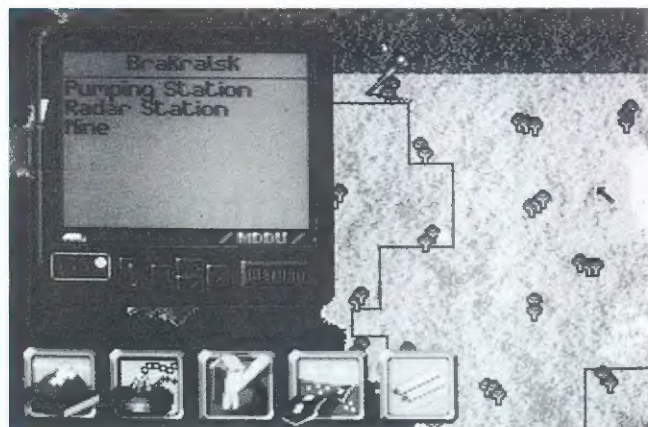
A fenti árakhoz portóköltség is járul!

Postacím: COMGAME GMK 1389 Bp. Pf.: 132.

Az eddig megjelent  
számok  
tartalomjegyzékét  
a februári számban  
megtalálhatod!



# TARTALOM



## ASHES OF EMPIRE 11

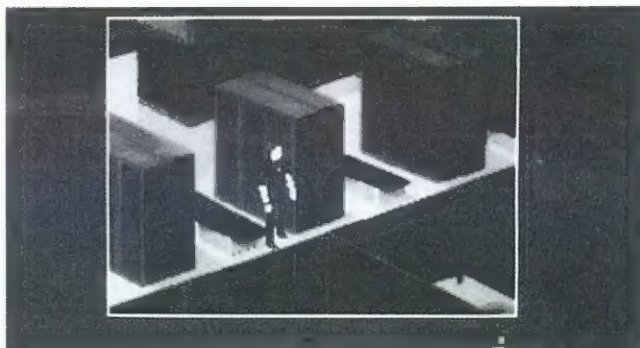
E. C. T. S.	2
SIM EARTH	7
CSEVEGŐ	9
ASHES OF EMPIRE	11
TOP-LISTA	12
VIKINGS	12
DARKSEED	14
1869	16
SPHINX JINX	17
PREMIERE	23
DEMON BLUES	24
POLICE QUEST III.	25
CONAN	28
PHARAO'S REVENGE	29
ÉRKEZÉSI OLDAL (C-64)	30
RAMPART	31
GRAEME SOUNESS	31
SOCCER MANAGER	32
ÉRKEZÉSI OLDAL (AMIGA)	32
UGH! ÉS FUZZBALL	33
EXKLÜZÍV	35

## Fantasy Játékszalón

Először is szeretném megköszönni mindenkinek a támogatását, aki levelet küldött. Sajnos a vártnál kevesebben írtak, és ez elrettentette azokat, akik a komoly befektetést igénylő vállalkozáshoz az anyagi segítséget nyújtották volna. Amit azonban elhatároztunk, muszáj keresztülvinni, már csak azoknak a kedvéért is, akik támogatták a sok-sok játékos által egyszerre játszható játék ötletét. Ezért egy egyelőre járhatóbb utat választottunk: egy levélben játszható fantasy-játékot. Az ilyen típusú játékok nagyon népszerűek az USA-ban és az UK-ban, de nálunk ez lesz az első. A játékot egy igen komplex programrendszer irányítja (lényegesen összetettebb, mint az FJ esetében lett volna), ezért a játékot egyszerre akár 1000 játékos is játszhatja. A játékosoknak ehhez nincs szüksége számítógépre, ugyanis ők a parancsaikat levélben írják le. Ezt betápláljuk a központi gépbe, és elküldjük a több oldalas, lézernyomtatással kinyomtatott, grafikus térkép-mellékletekkel ellátott választ a kalandjaik leírásával. Újabb parancsok, újabb levél. A dolog egyetlen hátránya az FJ-vel szemben, hogy lassabb a játékmenet. Viszont ezt pótolandó, egy körben sokkal több dolog történik, több százszor annyi lehetősége van a játékosoknak, mintegy párhuzamosan működő, 20-30 felhasználós hálózatban. Némiképp a játékkal kapcsolatban: egy 30,000 helyszínből álló térképen játszódik, varázstárgyak, varázslatok, szörnyek százai vannak benne, komplex labirintusokat, sőt tornyokat deríthetsz fel, kitalálhatod és elkészítheted a saját fegyvered, páncéladat, 8 különböző faj közül választhatsz. És persze találkozhatasz, megismerkedhetsz, sőt meg is küzdhetsz a többi játékosal. Aki az FJ-re jelentkezett, annak elküldtünk egy szabálykönyvet és egy jelentkezési lapot, de minden más érdeklődőnek is szívesen elküldjük mindezt (persze ingyen), ha az alábbi címre ír:

JÁTÉK LEVÉLBEN  
BUDAPEST  
PF. 134  
1680

Tihor Miklós



## POLICE QUEST III. 25

LEATHER GODESSES OF PHOBOS 2	36
---------------------------------	----

**Változatlan áron – már 40 oldalon!**

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve bármilyen módon újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

ISSN 0865-8226

Novotrans Nyomda '92

Felelős vezető: Váriaki Imre

'92/10

Felelős szerkesztő: Balogh Zsolt

Helyettes szerkesztő: Martin

Kiadja a COMGAME Gmk 1026 Bp., Filler u. 47/b.

Levél cím: 1389 Budapest Pf. 132.

Terjeszti a Magyar Posta

Előfizethető: 576 Kbyte (COMGAME Gmk)

1389 Budapest Pf. 132.





# E.C.T.S.

1992. Szeptember

Bizonyára meg-  
lepve találjátok  
a hírek felirat  
helyett ezt  
a négy betűs  
rövidítést és  
sokan nem  
tudjátok miről  
is van szó.  
Az E.C.T.S. egy  
számítógépes  
kiállítás, melyet  
minden évben  
kétszer  
rendeznek meg  
Londonban  
a BUSINESS  
DESIGN  
CENTERBEN  
és, ahogy  
mondják  
„amelyik  
software ház itt  
nem jelenik  
meg, ott valami  
gond van.”

Valóban az ACCOLADE-tól a ZEPPELIN-ig mindenki képviselte magát ezen a játékkarneválon. A helyzet és a sors úgy hozta, hogy mi is ott voltunk, ezért aztán elhatároztuk a hírek helyett inkább erről az eseményről tudósítunk. Természetesen az ott eltöltött két nap alatt nem lehetett minden kiállítót meglátogatni és személyesen elbeszélgetni az újdonságokról, de azért a leghíresebbekkel sikerült találkozunk, így most névsor szerint haladjunk végig az egyes cégeken és a karácsonyra ígért újdonságaikon!

## ACCOLADE™

The best in entertainment software.™

A cég teljesen leállt a C64-es játékok készítéséről így aztán a TEST DRIVE III-ról is le kell, hogy mondjatok! Pc-re viszont annál több újdonság várható. Stephen King regénye alapján készül a THE DARK HALF, egy 256 színű VGA-s csoda. Digitalizált hangok, „klik-and-point” irányítás, mindössze 12 parancs, ez jellemzi ezt a horror adventure játékot. Folytatódik a SPELLCASTING sorozat is az új rész címe SPELLCASTING 301: SPRING BREAK. Ki ne ismerné az ELVIRA sorozatot, nos a készítők egy új játékot kódolnak, címe WAXWORKS. A stílus hasonlóan horrorisztikus a kor azonban más. Hősünk elűnt testvére keresésére indul az egyiptomi piramisok mélyére. A készítő 100 órai játékot garantálnak (Amiga, Pc). Újabb folytatás, STAR CONTROL II-THE UR-QUAN MASTERS, a stílus és a kivitelezés hasonló az elődökhöz (Amiga, Pc). Az olimpiát kedvelők már októbertől játszhatnak a SUMMER CHALLENGE-el és ahogy elnézem a grafikát nem is akármilyen élményben lesz részük (Pc). Jó hír az Amigásoknak, megjelenik a WINTER CHALLENGE! Végül két játék, melyek csak december környékén várhatók ZYCONIX (Amiga, Pc) és ERIC THE UNREADY (Pc).

## ALTERNATIVE SOFTWARE

Egyetlen érdemleges újdonság DOCTOR WHO, mely egy angol TV-show feldolgozása. Aranyos figurák, könnyű játszhatóság, jó grafika, bárgyú játékmenet (Amiga).



Gondolom a C64 tulajdonosok szíve megdobbán e név hallatán, hiszen ők azon ritka forgalmazók közé tartoznak, akik még nem írták le a „nagy öreget”. Valóban rengeteg újdonság várható karácsony előtt. Talán a legnagyobb dobásuk a CAPTAIN DYNAMO (Amiga, C64). Én ilyen aranyos máskálós játékot még soha nem is láttam! Részletesebben még szólnunk róla valahol az újságban. A három új Seymour: SUPER SEYMOUR SAVED THE PLANET, SERGEANT SEYMOUR ROBOT-COP és WILD WEST SEYMOUR azt mutatja, hogy a DIZZY-k kora leáldozott. Kevin Costner sikerét megirigyelvén Robin Hood új alakot öltve jelenik meg a monitorokon. Igaz a feje nagyobb lett, terméte kisebb, de a fürgesége a régi, legalábbis gondolom, mert különben hamar elfogy az a három élet, amellyel végig kéne

vinni a játékot. Az októberre várható program címe ROBIN HOOD LEGEND QUEST (Amiga, C64). Végezetül két sport-szimuláció, egy snooker: CLU BOY (C64) és egy autóverseny SLICKS (Amiga, C64).



A Francia cég mindössze két szép játékkal képviseltette magát. Az első egy folytatás, GOBLIINS 2. Sokat nem kell mondanom róla, akinek tetszett az első rész, az nem fog semmi kivétel nélkül találni a másodikban sem (Amiga, Pc). A másik egy kaland játék, melyről nem sokat tudok, csak fotókat láttam róla, de ez épp elég volt ahhoz, hogy megtetszen. A WEEN THE PROPHECY szerintem az év egyik sikere lesz. Története egy teljes napfogyatkozás után játszódik, ahol hősünk feladata három mágikus homokkő megtalálása, melyek segítségével megakadályozhatja a föld teljes pusztulását (Amiga, Pc).



Kevés program, magas színvonal! Az első egy Sierra stílusú kalandjáték a CURSE OF ENCHANTIA (Amiga, Pc). Már korábban írtunk róla, tökéletes game! A második a gyerekeknek készül, címe DOODLEBUG



(Amiga). Cantoonia királyának lányát elrabolja az ördög. Feladatunk Lady Bug kiszabadítása és a fele királyság elnyerése. Nincsenek sem lézer fegyverek, sem karaterugások, csak egy varázsceruza, melynek segítségével leküzdhetjük nehézségeinket. Végül, de nem utolsó sorban egy 3D izometrikus kalandjáték, melyben egy valós világot fedezhetünk fel, miközben saját magunk alakíthatjuk a történetet. Az AD&D játék címe DARKMERE (Amiga, Pc).

## DELPHINE SOFTWARE

Azt hiszem elég csak annyit mondanom, hogy ANOTHER WORLD II-FLASHBACK és azt, hogy nézzétek meg a képet, magáért beszél (Amiga, Pc)!



Kis cég egyetlen programmal, az viszont a maga nemében zseniális. A TORNADO csak Pc-n jelenik meg és azt mondják jobb lesz minden eddigi szimulátornál. Mondani sok mindent lehet, majd a tesztelés után állást foglalunk, addig előzetesen egy képet tudunk mutatni.

## DOMARK

Fantasztikus hír, megjelenik C64-re és Amigara a RAMPART! Aki nem tudná ez a program egy lövöldözős és egy TETRIS szerű logikai játék ötvöze. Egy sport program az INT. RUGBY CHALLENGE is megdobogtatja majd az Amigások szívét, csakúgy, mint az AV8B HARRIER ASSAULT, amelyik először Pc-re várható. A szimulátorról csak annyit, ezt is a legjobb szimulátornak ígérik, de hát ki ne mondaná ezt a saját programjáról.

## ELECTRONIC ARTS

Úgy látszik az idén ők adják ki a legtöbb sport programot, nézzük sorban. MICHAEL JORDAN IN FLIGHT (Pc), PGA TOUR GOLF PLUS (Pc) TEAM USA BASKETBALL (Pc) és talán a legjobb CAR AND DRIVER-TEST DRIVE TEN OF THE BEST (Pc), vagyis, ha már az ACCOLADE nem hajlandó folytatni a TEST DRIVE sorozatot, akkor itt az EA. Jobb, mint eddig bármelyik, a külső nézetűl a szimuláción át a visszajátzásig minden megtalálható benne. Tuti siker! A másik csúcs anyag a THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES, melyről néhány számmal ezelőtt már közöltünk fotót (Pc). A földet



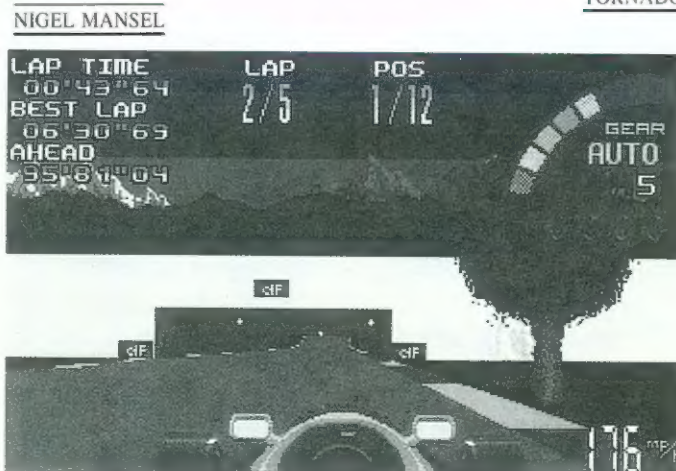
B. A. T. 2



OUTLANDER



TORNADO



NIGEL MANSEL

megszálló mamut robotok ellen vehetjük fel a harcot az ULTRA-BOTS-ban (Pc), ahol mi is egy nagyra nőtt gépembert irányítunk. 3D animációk, lélegzetelállító grafika! További EA játékok: SPACE HULK (Pc), BATTLE CHESS 4000 (Pc), CARRIERS AT WAR (Pc).

## elite

Az első cégek egyike, amely meglátta, hogy a computerjátékok ideje leáldozóban van és a jövő a játékgépeké (SEGA, NINTENDO). Eppen ezért csak egy játékkal mutatkoztak, az viszont csúcs, csak szerintem egy kicsit nehéz. A JOE & MAC CAVEMAN NINJA mind Pc-n, mind Amigán az év végére várható.

## empire SOFTWARE

A CAMPAIN-t (Amiga, Pc) már nem kell bemutatnom, hiszen korábban írtunk róla a hírekben, a meglepetés a PACIFIC ISLAND MISSION DISK (Amiga, Pc), valamint a PACIFIC ISLAND 2 (Amiga, Pc). Két régen várt C64 programot is ígérnek az év végére a WRATH OF THE DEMON-t és az INTERNATIONAL SPORTS CHALLENGE-t, hát mit mondjak, már ideje volt! Még néhány játék, melyeknek csak a címe ismeretes SYBER SPACE, EYE OF THE STORM (Amiga, Pc).

## FLAIR SOFTWARE

A kedvenc cégem! Néhány maszkáros játék a kínálatukból DEMON BLUES (Pc, C64), TOPSY TURVY (Pc, Amiga, C64), SPACE VEGETABLES (Pc, Amiga, C64), METAMORPHOSIS (Pc, Amiga), WORLD OF THE TROLLS (Pc, Amiga, C64). Bátran állíthatom, hogy mindegyik külön-külön egy csoda! A korábban kiadott sport programjuk után (WINTER SUPER SPORTS '92) a most megjelenő EUROPEAN SUPER SOCCER (Pc, Amiga, C64) biztos, hogy nem lesz akkora siker. Ilyen rossz focit régen láttam! Állításuk szerint a legsikeresebb program 1992-ben Angliában a NINJA RABBIT volt, ezért aztán megírták a második részt (INT. NINJA RABBIT), majd karácsonyra ígérik a NINJA RABBIT 3-at (Pc, Amiga, C64). Micsoda izlés! Végül a cég bomba híre! Karácsonyra a piacon az ELVIRA II C64-es verziója. A programról csak annyit, négy lemezes lesz!



# E.C.T.S.



Ők sem hanyagolják el a C64-est! LIVERPOOL (Amiga, C64) annak a focinak a neve, melyet októberben kezdenek árusítani. Nekem nem tetszett, de mások szerint egész jó. Ami viszont a látott sport programok között előkelő helyen van az az új NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF (Amiga, C64). Itt is magáért beszél a kép. Könnyen kezelhető, szép, játszható a játék. Egy új BOULDERDASH is feltűnt, csak most a megszokott emberke helyett egy nyúl bőrébe bújva kell kavernunk labirintusról labirintusra (Pc, Amiga, C64). Ha már állat, akkor legyen mondjuk egy hód a következő bemutatandó játék főhőse. A BREAVERS (Pc, Amiga, C64) főleg a kisgyerekeknek nyújt majd szórakozási lehetőséget. Végezetül egy program, ami nem megszokott a GRANDSLAM-tól. Címe: REALM OF DARKNESS (Pc, Amiga) egy AD&D stílusú maszkalós kalandjáték. A képek alapján ez sem lesz csúnya.



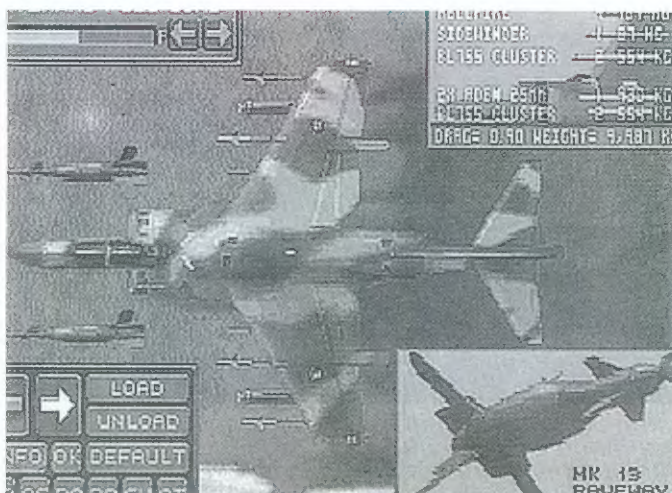
Mindössze öt programot hoztak magukkal, azok viszont kellemes szórakozást ígérnek a hideg téli estékre. Két autóversenyt LOTUS III-THE ULTIMATE CHALLENGE (Amiga), NIGEL MANSEL'S CHAMPIONSHIP CHALLENGE (Pc, Amiga), egy maszkalós ZOOL (Amiga) és két kaland játékot DEMONSGATE 1 (Pc, Amiga), HERO QUEST 2-LEGACY OF SORACEN (Pc, Amiga).



Egy cég akitől többet vártam. Kis stand, kevés ember, kevés program, de arról is csak információs anyagot adtak, nem is láthattuk őket. Az első egy akció játék, mely remélem jobb lesz, mint a film. A BATMAN RETURNS hamarosan kapható lesz (Pc, Amiga, C64), míg az ELITE 2-FRONTIER-ről csak hírek terjengenek, de valószínű, hogy karácsony előtt már játszhatunk vele (Pc, Amiga). Sokat ugye nem kell mondanom róla, a mostani rész is hasonló lesz az elsőhöz de ebben 100 csillagrendszeren belül bolyonghatunk harcot és kalandot keresve.



BODY BLOWS

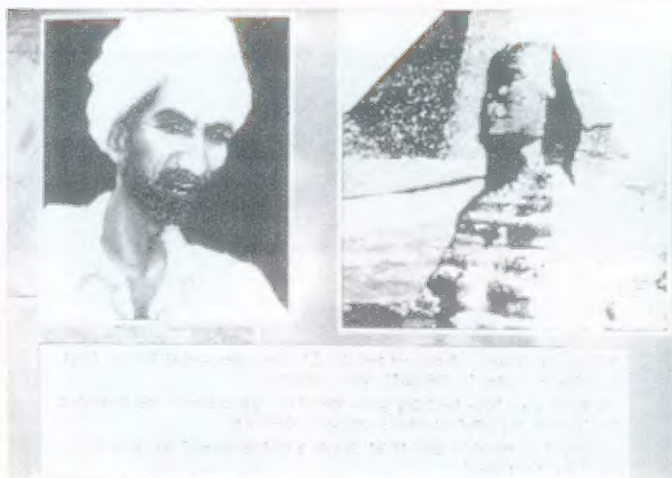


HARRIER JUMP JET



DUNE 2.

SPELL CRAFT



Végre egy kommandós játék a SABRE TEAM (Pc, Amiga), melyben öt küldetést kell teljesítenünk a dzsungeltől az óceánig, harcolni amíg az idegeink és a joystick-ünk bírja. A VIKING-KINGDOMS OF ENGLAND II-ről találhattok leírást az újságban, csakúgy mint a GRAMHAM TAYLORS SOCCER CHALLENGE-ről, ezért ezekre nem is térnek ki. Két maszkalós játék is a karácsonyi piacra kerül a SOCCER KID és az ARABIAN NIGHTS, mindkettőt csak Amigára tervezik. Talán a LASER SQUAD-hez lehetne a legjobban hasonlítani a SHADOWLORDS (Pc, Amiga) című játékot, csak a helyszín változott meg. Küldetéseinket most egy úrbázison kell végrehajtani.



A kiállítás legnagyobb favoritja és a kiállított programokat látván nem is alaptalanul. Mondanom sem kell, hogy a szimulátorok királya, az F-15 III (Pc-386) bemutatóján álltak a legtöbben. Haaaaáát! Én személy szerint nem szeretem a szimulátorokat, de ezt még én is ki fogom próbálni! Nézzük tovább a többi kiállított csodát: ATAC (Pc), B-17 FLYING FORTRESS (Pc), TASKFORCE 1942 (Pc), HARRIER JUMP JET (Pc). Végül egy meglepetés! Szeretnék nek betörni a „Sierra” piacra. Erre minden esélyük meg is van, hiszen a novemberre várható REX NEBULAR (Pc) stílusában egyedülálló. 256 színű VGA grafika, teljes animációk és izgalmas játékmenet. Végül a DARKLANDS-et (Pc) szeretném megemlíteni, melyről már korábban beszámoltunk és a következő számban teljes leírást is találhattok róla lapunkban.



Két játék, és mindkettőnek azonos a főszereplője - JAMES POND. Az első az AQUATIC GAMES (Amiga), mely egy olimpia, amit az állatok között rendeznek meg nyolc sportágban. A grafikát látva a kisebb gyerekek kedvence lesz! A másik programot csak 1993 márciusára ígértek, címe JAMES POND 3-SPLASH JORDAN (Amiga). Időszámítás után 92-t írunk, Hector uralkodása alatti Rómában rabszolgaként kezdjük pályafutásunkat, hogy a csúcsra jutva császárrá váljasszanak. Mindez a ROME



AD92 (Pc, Amiga) játék lényege. A CIVILIZATION sítusú játék várható megjelenése október. Egy kicsit későbbre tehető a DAUGHTER OF SERPENTS (Pc, Amiga) megjelenése, de a grafikát látva megéri a várakozás!



Hát ennek a SIM sorozatnak már soha nem lesz vége?! A két további rész címe SIM LIFE (Pc) és SIM FARM (Pc). Alig egy évvel a beígért megjelenés után itt a WING COMMANDER Amiga-ra! Rosszabb, mint bármelyik C64-es program, de legalább lesz vagy 10 lemezes! Szerintem a hónap bukásába sem férne bele, annyira gyenge! Nem így a STRIKE COMMANDER (Pc-386)! Fantasztikus szimulátor soha nem látott gyorsasággal és kezelhetőséggel, legalábbis a gépkönyv szerint. Elképzelted már valaha, hogy egyszer te lehetsz MAD MAX? Nos itt az alkalom! Nem kell más, csak, hogy megszerezd az OUTLANDER (Pc) című csodát és indulhat a mézárás autók, motorok és tankok ellen. A kaland folytatódik az ULTIMA VII PART 2-ben (Pc), csak novemberig kell várni. Egy kicsit nyugodtabb vizekre evezve; megjelenik egy új sakk program is, a CHESSMASTER PRO (Pc). Végül a teknőseket felváltják a varangyok. A harcias állatokkal a BATTLETOADS-ban (Pc, Amiga) találkozhatunk. A cég szerint még BATMAN-t is el fogja homályosítani fényük.

## MIRAGE

TECHNOLOGIES MULTI MEDIA LTD

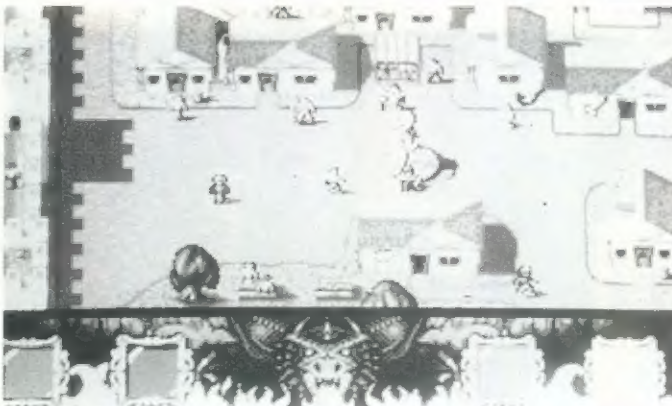
A Francia cég elhatározta betör a nagyok közé! Nem is esélytelenül pályázik erre, hiszen az ebben a számban ismertetésre kerülő ASHES OF EMPIRE (Pc, Amiga) valamint a DARKSEED (Pc, Amiga) játékok tényleg sikernek ígérkeznek. És akkor még nem is említettem a HUMANS-t (Amiga), amivel a LEMMINGS-et akarják kiszorítani. De ha már a logikai játékoknál tartunk itt van a RAGNAROK (Pc, Amiga), amelyik a BATTLECHESS szerelmeseit próbálja MIRAGE oldalra állítani. Az esély tehát megvan a betörésre, várjuk a folytatást.

## MIRRORSOFT

Egyetlen anyag, az is egy folytatás THE SECOND SAMURAI (Amiga). Mivel az első rész sikere elmaradt, így a másodikról remélik, hogy az majd hoz valamit a konyhára. A képekből ítélve nincs rá nagy esély.



F 15, III

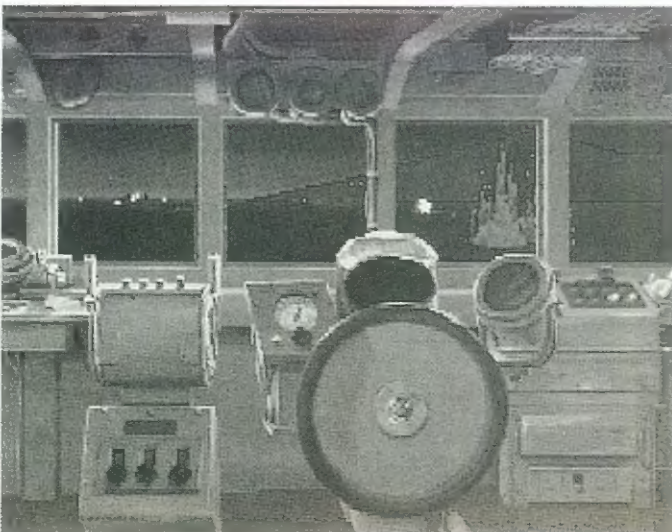


REALMS OF DARKNESS

NICK FALCO



TASK FORCE



## ocean

Főleg az akció és mászkálós játékaikról ismert cég most sem szakít a hagyományokkal. Még idén ígéri a következő programokat: WIZKID (Pc, Amiga), LETHAL WEAPON (Pc, Amiga, C64), COOL WORLD (Pc, Amiga, C64), UNIVERSAL MONSTERS (Amiga). Ami a folytatásokat illeti, WWF WRESTLING 2 (Pc, Amiga, C64), THE ADDAMS FAMILY 2 (Amiga). Készül a ROBOCOP 3 Pc és a HOOK C64-es átirata. Végül egy 1993-as hír: az OCEAN megvette a LETHAL WEAPON 3 jogát, tehát februárra várható a játék is.



Itt is egy folytatással kezdjük, ARMOUR-GEDDON II (Amiga). Jobb grafika, gyorsabb animáció izgalmasabb küldetések várhatók az új résztől. Készül már a LEMMINGS II (Amiga) is és még egy hasonló játék a CREEPERS (Pc), ahol kis férgeket irányíthatunk. Egy elkésett program az AIR SUPPORT (Amiga), ugyanis csupán 1 éve hirdették először. A játék inkább akció, mint szimulátor, így elsősorban a lövöldözést kedvelőknek ajánlom. A végére egy nagy név maradt, azonban a minőséggel már nem igazán lehetünk megelégedve BEAST III (Amiga). Eddig sem tetszett, de ez aztán már a vég. Csak abban reménykedhetünk, hogy nem lesz negyedik rész!



Tulajdonképpen már a MINDSCAPE játékoknál kellett volna felsorolni ezeket a programokat, de én inkább szétválasztottam a kettőt, hiszen a készítőik nem azonosak a forgalmazóval. Egyértelműen a legnagyobb siker a THE CHAOS ENGINE (Pc, Amiga), mely egy egyedülálló lövöldözős káprázat lesz! Korábban már erről is közöltünk képet. A másik újdonság az URIDIUM II Amiga verziója. Valószínű, hogy minden C64 tulajdonos emlékszik erre a játékra, hát most szebb lesz és gyorsabb, remélem játszhatóbb is! Készül a FIRE AND ICE Pc-s átirata, de továbbra is a SENSI SOCCER (Amiga) a sztár!



# E.C.T.S.



A stílus már ismerős, könnyű dolgom van, csak fel kell sorolnom a karácsonyig megjelenő programok címeit, a többit az olvasókra bízom! KING'S QUEST VI, QUEST FOR GLORY III, ECO QUEST III, SPACE QUEST V, RED BARON MISSION DISK, RAF OF THE PACIFIC, ACES OVER EUROPE.

## SYSTEM 3

Csupán két új maszkálós játékkal dicsekedhetnek: SILLY PUTTY (Amiga, C64) és FUZZBALL (C64), az utóbbiról még ebben a számban bővebben.

## TEAM 17

Verekedős program nem sok készül, de a BODY BLOWS (Amiga) fel fogja venni a versenyt a STREET FIGHTER II-vel, erre a legjobb bizonyíték a fotó. Másik játékuk az OVERDRIVE (Amiga), egy felülről látható autós akció program, mely a felejthető kategóriába tartozik.



Egyértelműen mindenki a STREET FIGHTER II-t várja (Pc, Amiga, C64) és nem is hiába, decemberben mindenki kedve szerint püfölheti a másikat. Siker várományosa a LEGENDS OF VALOUR (Pc) is, amely egy sorozat első része és minden idők egyik legizgalmasabb 3D-s adventurének ígérkezik. A GREAT NAVAL BATTLES (Pc, Amiga) egy stratégia szimulátor, melyben az összes tengeri csatát saját hadi jártasságunknak megfelelően vívhatjuk meg. Végezetül két AD&D játék: az SSI-től DARK SUN (Pc) és SAIL THE SOLAR WIND (Pc).

## UBI SOFT

Entertainment Software

Két új kalandjátékkal dicsekedtek a francia software ház képviselői, az egyikről már mi is beszámoltunk kb 1 évvel ezelőtt és ez nem más, mint a B.A.T. 2 (Pc, Amiga), még a másik a SPELLCRAFT (Pc). Készül a DYNABLASTER C64-re! A nagygépes verzióktól csak annyiban fog eltérni, hogy maximum négyen játszhatják egy-



ANOTHER WORLD 2.

JOE & MAC



szerre, egy a cég által a gyári verzióhoz adott elosztó segítségével. Hasonló sors vár a FIRST SAMURAI-ra is, már ami az átírást illeti, decemberben várható C64-re. S végül egy új maszkálós játék a B.C. KID (Pc, Amiga), amelyik az „egyszer végigjátszod és utána elfelejtet” kategóriába tartozik!



Talán ők adják ki a legtöbb programot és a legegyszerűbben ők oldották meg az érdeklődők tájékoztatását, egyszerűen mindenki kezébe nyomtak egy videokazettát, amelyre a legújabb anyagok demói vannak felvéve. (Ez a kazetta megtekinthető az új 576 KBYTE boltban!!!!) Csak néhány név a teljesség igénye nélkül: DUNE II - THE BATTLE FOR ARRAKIS (Pc, Amiga), APOCALYPSE (Amiga), ROOKIES (Amiga), JOHNNY WHITE (Pc), KGB (Pc, Amiga) és még...



Csak C64-re adnak ki egy csomó programot, melyből néhányat már ebben a számban is tesztelünk. Nézzük most név szerint: G.S.INT. SOCCER, WORLD RUGBY, AMERICAN TAG TEAM WRESTLING, INT.BASKETBALL, DOC CROCK'S EXCELLENT ADVENTURE, ARNIE II, INT. TENNIS, BLUE BARON.

Még néhány hír a végére, készül a KICK OFF 3 (Amiga), az ANCO programozói jövőtárból. A THALAMUS egy része is egy focin dolgozik, melynek címe ARSENAL (Amiga, C64), míg a másik rész egy csúcs aranyos maszkálós játékot kódol C64-re, címe NOBBY THE AARDVARK. A program főhőse egy lajhár, akit kizökkentenek napi 23 órai alvásából és ezáltal örültebbnél örültebb kalandokba keveredik. Végre megjelenik C64-re a HAROLD THE HORRIBLE is a KINGSOFT jövőtárból. Itt egy viking bőrébe bújunk és harcolunk, harcolunk, harcolunk...

Legvégül néhány program, melyeknek hamarosan megjelenik C64-es átírat: LOTUS TURBO CHALLENGE 2, THE POWER 2, P.P. HAMMER 2, GEM'X 2, CRAZY CARS 3, ROLLING RONNY 2, NIGEL MANSEL, HOOK.



A játék igazából négy állandóan ismétlődő részből áll, s mindegyiknél a civilizáció fejlődésének egy-egy jelentős problémáját kell megoldanunk. A négy részhez négy időskála tartozik, s a játék kezdetén választhatunk, melyik skála legelőjén szeretnénk kezdeni a munkát, a Teremtést.

A legelső a Geológiai időskála neve. Itt egy forró kődarabot kapunk megmunkálásra, és az évbiliók elteltével kellemes környezetet és vastag légkört kell létrehozunk, ahol megjelenik az első többsejtű élet.

Ezután következik az Evolúciós skála, ahol az események felgyorsulnak, hiszen az eltelt időt már millió években mérjük. Most a létrejött élőlényekre kell vigyáznunk, gondoznunk őket, amíg fel nem fedezik a tüzet. Érdekes, hogy a fejlődésnek nem csak az ismert formáját valósítjuk meg, hiszen létrehozhatunk értelmes hüllőket, halakat is.

A harmadik lépés a Civilizáció. Az évezredek múltával az értelmes lények lassan eljutnak a tüztől az ipari forradalomig.

Végül következik a Technológia, az ismeretlenség kora. Az atomkort elérő lakosok lassan űrhajókat építenek és megvalósítják a csillagközi utazást, és a bolygó kiürül. Azazhogy nem teljesen, hiszen élővilágának nagy része folytatja jól megszokott életét, és a fajok már semmi nem gátolja meg a fejlődésben. Kezdődik tehát újból az evolúció, talán egy új életformával, új feladatokkal.

A bolygó építését a FILE menüben kell kezdenünk. (Itt később lemezzre menthetjük a pillanatnyi állást, vagy betölthetjük egy régebbi munkánkat.) A New Planet pontban válasszuk ki azt a környezetet, amelyik szerintünk a legideálisabb az új élet létrehozására. Itt lehetőségeink a következők:

#### Véletlen színtér (Random Planet)

Itt egy teljesen ismeretlen és új bolygót kell benépesítenünk, és választanunk, melyik időskálával szeretnénk kezdeni (azaz kezdhethetjük a játékot egyből a civilizáció fejlesztésével is).

#### Vízgolyó (Aquarium)

Ezen a bolygón csak az evolúció problémáit kell megoldanunk. Az egész bolygó egyetlen hatalmas víztükrő, melyben hemzsegnék az élőlények. A civilizáció fejlődéséhez viszont szükségük van a tűzre, a tűzhez pedig szárazföldekre. Ezért feladatunk az, hogy a területek megemelésével, vulkánok elhelyezésével és a vulkanikus működés szabályozásával minél nagyobb kontinenseket hozunk létre.

#### Stag Nation

Ezen a planetán már kialakult az értelmes élet, így munkánk a civilizáció korában kezdődik. A fejlődés egyetlen akadálya az, hogy az értelmes lények egy kis szigeten élnek és nem tudnak kellően elszaporodni. Kevesen pedig nem tudnak elegendő energiát termelni, ami fejlődésüket segítené. A feladatunk tehát az, hogy segítsük át őket egy nagyobb szárazföldre, ahol ezek a gondok megoldódnak.

## A civilizáció

## fejlődése

# Sim Earth

Egy város felépítése talán még embernek való feladat, de mit kezdenénk mi egy bolygó benépesítésével? Ez a probléma egyáltalán nem zavarja a Maxis/Ocean céget, hiszen a nagy sikerű Sim City folytatásaként egy még szebb, érdekesebb és nehezebb játékot készítettek. A játéknak nincs igazi vége, azaz sehol nem mondhatjuk, hogy Heuréka, Megcsináltam! Azok tehát, akik gyors sikerélményre vágyanak, bele se fogjanak egy bolygó benépesítésébe, hiszen a játék nem fog tetszeni nekik. Akik viszont szeretik próbára tenni gondolkodásukat, logikájukat, azok élvezni fogják ezt a fantasztikus játékot.

Az egyik megoldás lehet, hogy a szigetet kössük össze a szárazfölddel. Ehhez például melegítsük fel a bolygót, hogy csökkenjen a vízszint, vagy fagyasszuk be a tengert.

#### A föld 550 millió évvel ezelőtt

Itt természetesen az evolúcióval kell kezdenünk, és igazán nincs más feladatunk, mint figyelni a kontinensek mai képeinek kialakulását.

#### A Föld ma (modern Day)

A technológia korában járunk. Az embereket környezetszennyezés, háborúk, fertőzések, energiaválság fenyegeti. A cél a válságok megoldása, az emberek élet színvonalának javítása lesz.

#### Mars

Az emberiség egyik nagy álma lehet a Mars meghódítása. Persze ehhez a környezetet is kellően át kell alakítani, hiszen ezen a bolygón alig van légkör, nincs víz és nagyon hideg van. 200 év alatt kell ezeket a gondokat megoldanunk és a kietlen Marsból egy virágzó, lakható bolygót varázsolnunk. Ehhez használhatunk jég-meteorokat, melyek a vizet hozzák a bolygóra, és széndioxid generátorokat, melyek segítenek a légkör vastagításában és felmelegítésében (a CO visszatartja a földről kisugárzott hőt). Ezután helyezzünk el a bolygón növényeket és a legalacsonyabb szintű állatokat.

#### Vénusz

A feladat itt az ugyanaz, csak a megoldandó problémák teljesen mások. 500 év alatt kell ezt a bolygót lehűtenünk, vizet és életet teremtenünk rajta.

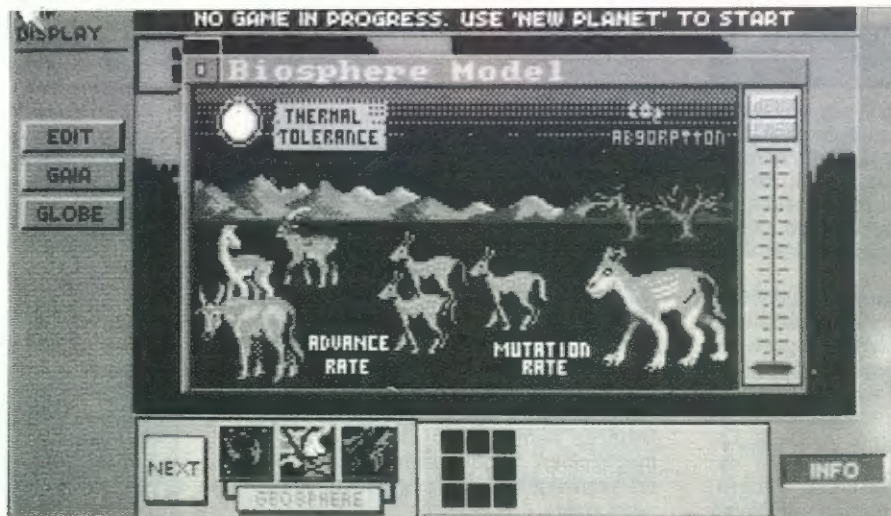
#### Daisy World

Az élő bolygó elméletét kell itt igazolnunk. Az elmélet szerint Gaia az élő Föld mindig úgy szabályozza energiáit, hogy felületén a hőmérséklet az élet megmaradásához megfelelő legyen. A probléma azonban az, hogy a Nap egyre több hőt sugároz a Föld felé, ez pedig, ha nem vigyázunk, a tengerek felforrásával, az élet kihalásával járhat.

Az egyes tevékenységeknek persze áruk van. Igaz itt már energiaegységekben mérnek mindent. A játékban négy nehézségi szint közül választhatunk, s ezek igazából csak a rendelkezésünkre álló energiákban különböznek. A gyakori módokban (experimental) minden ingyenes. Itt nyugodtan tehetünk bármit, sohasem fog ki a kasszáink. Ezt követi az első fokozat (easy), ahol 5000, a második (average) ahol pedig 2000 egységni energiát kapunk kezdetben. A legmagasabb szinten (hard) már nem csökken tovább energiánk, de az életnek kell a bolygóra vinni, ami szintén sokba kerül (az előző szinteken az élet magától létrejön, nekünk csak irányítanunk kell).

Szerencsére egy jól működő bolygó igen sok energiát termel, tehát ha jó utat választunk, nem lesznek ilyen gondjaink. Ellenkező esetben azonban hamar elveszítjük uralmunkat az égitest felett.

Ha kiválasztottuk a legjobb bolygót, kezdhethetjük véget nem érő



FOTÓ: PC



küzdelmünket a természet erői ellen. A játék során a leglényegesebb információkat az ablakokból kapjuk (Windows menü). Itt a Glossary pontban néhány fontos szó jelentését olvashatjuk angolul, a Tutorialban pedig némi segítséget kapunk feladatunk elvégzéséhez.

## Report

Ebben az ablakban már jóval érdekebb, mindig az adott korra jellemző információkat találunk. A geológiai korban csak az élő szervezetek mennyiségét (Biomass), és az életkörülményeket (Viability) jellemző arcot látjuk. A programban ezzel az arccal több helyen is találkozunk. A mosolygós arc később mindenhol a kellemes körülményeket jelzi, a kereszt pedig azt, hogy a terület életre alkalmatlan. Az evolúció korában a magas intelligenciájú állatokat és IQ-jukat látjuk. Alul az életörmög és életkörülmények mellett már a népesség növekedését is egy arc mutatja.

A civilizáció és a technológia közben a fejlett lények típusát (Sentient Type), a legmagasabb és átlagos fejlettségi szintet, a népesség létszámát (Population) és az életszínvonalat látjuk. Alatta az arcok mutatják, hogy a civilizáció milyen növényvilágban él a legszívesebben. A kép legalján a termelt energiát és felhasználását olvashatjuk. Az energiahordozók mellett nagyságuk és hatékonyságuk látszik.

## History

Ebben az ablakban rengeteg grafikonon nézhetjük végig a bolygó fejlődését. Például megnézhetjük a hőmérsékletet, a háborúk és a légnyomás változását is. A görbék megjelenítéséhez csak a megfelelő gombot kell megnyomnunk.

## Gaia

Az ablakban „Földanyát” látjuk, aki rögtön elmondja, mit gondol tevékenységünkről.

## Globe

Itt a forgó planétát látjuk az űrből. A jobb alsó sarokban lévő ikont kiválasztva a térkép ablak ikonjai jelennek meg, s ugyanazokat a tevékenységeket végezhetjük el itt is, mint ott.

## Map

A térképen a teljes bolygót egyszerre látjuk a képen, és alatta találjuk azokat az ikonokat, amelyekkel bolygónk minden adatát végignézhetjük. Az ikonok mellett az információk részben a térkép jelöléseinek magyarázatát láthatjuk, a jobb szélen lévő gombokkal pedig másik ablakokhoz kapcsolhatunk át.

A Geosphere Atmosphere, Bio. és Civ. feliratot választva a nekik megfelelő modellekbe jutunk, ahol bolygónk egyes részeinek működését módosíthatjuk.

A felirat felett az első ikonnal a bolygó térképére válthatunk, ahol a különböző magasságokat eltérő színek jelölik. A következő ikon hatására a természeti katasztrófákat (hurrikán, erdőtűz, háború, meteor...) láthatjuk a térképen, az utolsó

jellel pedig a kontinensek mozgásának irányát és nagyságát jeleníthetjük meg.

A Hydrosphere első ikonjával az óceánt kapcsolhatjuk ki-be. Ha kikapcsoltuk az óceánt, a tenger alatti területek magasságát láthatjuk. A második jel a vizek hőmérsékletét, a harmadik pedig az áramlatok irányát mutatja.

Az Atmosphere első gombjával a levegő hőmérsékletét (itt a második tűzre a levegő összetételét mutató grafikonot kapcsoljuk be), a második ikonnal az egy év alatt lehullott csapadék mennyiségét, a harmadikkal pedig a légáramlatok irányát vizsgálhatjuk meg.

A Biosphere első ikonja a növény-, a második pedig az állatvilágot mutatja. Az állatoknál a sötét színek jelentik a fejlettebb életformákat. Ha ezeken az ikonokon kétszer megnyomjuk a tűzgombot, az egyes növény-, illetve állatfajták arányát mutató grafikon jelenik meg a képernyőn.

Végül a Civilization ikon a városok helyét mutatja a térképen. A sötétebb színek itt is a fejlettebb szintet jelölik.

Ha az információs dobozon megnyomjuk a tűzet, egy időskála jelenik meg benne. A skála mutatóját jobbra balra tologatva a kontinensek vándorlását nézhetjük végig felgyorsítva.

## Edit

Ez az első olyan hely a programban, ahol mi is befolyásolhatjuk a bolygó fejlődését. Az ablakban az égítést egy kis részt láthatjuk. Ezt a részt a Map ablakban, a téglalap mozgásával jelölhetjük ki.

Az Edit ablak bal felső részén találjuk a különböző eszközök ikonjait. Alattuk a legutoljára választott eszköz, és egyszerű használatának árát látjuk. Ez alatt pár kapcsolót találunk, melyekkel a térképen megjelenő információkat kapcsolhatjuk ki-be. Ezekkel a kapcsolókkal eltüntethetjük az óceánt, a növényvilágot (biomes), a városokat (cities), az állatokat (lives) és a természeti csapásokat (events). A további gombokkal a terület hőmérsékletét, csapadékát, széljárását, tengeráramait, vízhőmérsékletét és földmozgásait jeleníthetjük meg. A sor legalján a rendelkezésünkre álló energiameennyiséget látjuk Omega egységekben.

### Az eszközök:

A legeső ikont választva egy csomó kisebb rajz jelenik meg, melyekkel mindenféle tengeri és szárazföldi állatot telepíthetünk bolygónkra. Ugyancsak itt építhetünk civilizált városokat is, de ezt csak akkor érdemes elkezdni, ha élőlényeink már megfelelő fejlettségi szintre jutottak. Végül itt találunk néhány fontos szerszámot a bolygók lakhatóvá tételéhez: A Biome egy növénygyártó üzem, amely olyan növényeket termel, amelyek az adott környezetet legjobban elviselik. Az Oxigén generátorral széndioxidot vonhatunk ki a légkörből és azt oxigénné alakítjuk. (A túl sok oxigéntől gyakrabban fordulnak elő erdőtűz.) A Nitrogén generátorral a légnyomást, a párolgatóval (Vaporator) pedig az évi csapadékot növelhetjük. A széndioxid termelés a növények fejlődésére, és a hőmérsékletre van befolyással. A Monokit (Arthur C. Clark nyomán) egy kiválasztott életformát az evolúciós fejlődésben. Ez a művelet igen sokba kerül és nem minden élőlényre működik megfelelően. Végül a jégmeteor (Ice Meteor) segítségével száraz bolygókra vihetünk némi vizet.

A következő szerszámmal területeket emelhetünk magasabbra vagy süllyesztgetünk mélyebbre. (Ha az ikonon egyszerű nyomjuk a tüzet emelni, ha pedig kétszer, mélyíteni tudjuk a földet.)

A harmadik csomagban természeti csapásokat idézhetünk elő. Okozhatunk hurrikánt, meteort, tüzet, járványt és vulkánkitörést. A vulkánnal például nagy területeket tudunk sokkal gyorsabban felemelni mint azt az előző szerszám tette. Igaz a vulkán a közelben minden élőlényt elpusztít és néha túl magas hegyek maradnak a helyén.

A mozgattással élőlényeket vihetünk át egyik kontinensről a másikra, a következő elemmel pedig növényzetet telepíthetünk a szárazföldekre.

A legutolsó eszköz a nagyító, melyet teljesen ingyen használhatunk. Segítségével az egyes területekről kapunk részletes információt (csak a tűzgombot kell megnyomnunk a megfelelő helyen). A kiválasztott részéről megtudjuk, milyen állat- és növényvilág, illetve civilizáció él erre és milyen itt az időjárás.

A legvégén pedig jönnek a modellek. Ezekben a kis ablakokban a bolygó működését, energiatermelését szabályozhatjuk. Ezek azok az eszközök, melyek a programot igazi szimulációvá teszik. Az egyes tulajdonságok változtatásához először mutassunk rá az ablak megfelelő részére, majd a jobb oldalon toljuk a jelet felfelé vagy lefelé a skálán.

A Geológiai modellben a vulkánok aktivítását, az eróziót, a mag hőmérsékletét és nagyságát, a bolygó forgástengelyének hajlásszögét és a meteorok sűrűségét változtathatjuk meg.

Az Atmoszféra modellben a hőmérsékletet befolyásolhatjuk, hiszen itt tudjuk megváltoztatni a Nap által kibocsátott hőt, a bolygó fényvisszaverő képességét (albedo), az üvegház hatását és a csapadékot.

A Biológiai modellben megváltoztathatjuk az élőlények fejlődésének, szaporodásának és mutációjának mértékét, valamint a növények széndioxid elnyelését.

Végül a Civilizációs modellben az energiahordozók és a termelt energia felhasználását kell megadnunk. Ezek csak a civilizált társadalom fejlődésére, az emberek közérzetére vannak hatással. Az orvosi kiadásokkal például a járványokat, a filozófiával pedig a háborúkat csökkenthetjük.

A modellek helyes használatára okos tanácsot nem lehet adni, hiszen az összes hatás együtt eredményezi bolygónk fejlődését vagy bukását. Csak rengeteg próbálkozás vezethet rá mindenkit a szükséges egyensúlyok megtalálására.

Ennyi tehát a játék leírása, és gondolom már mindenki látja, a Sim Earth több egyszerű játéknál. A szimuláció segítségével ugyanis mindenki egy kicsit közelebb kerül a természet törvényeinek megértéséhez, s közben remekül szórakozhat.

Temesvári Tibor

PC	AMIGA	
GRAFIKA	70	Összesen <b>89</b>
ZENE	40	
JÁTSZHATÓSÁG	95	





# Csevegő

Áve skacok! Eddig is érelődött bennem a gondolat, hogy milyen keserves az újságíró sors, de az e havi számnál végképp beláttam: emberpróbáló foglalkozás. Legnehezebb feladat talán a fejlécek és bevezetők írása, mivel minden alkalommal valami egyénit, blüffangosít kell hogy írjon az ember, hogy rögtön felfigyeljenek rá az olvasók, és ne aludjanak el a buszon olvasgatva. Remélem eléggé felhúztam mindenkit ahhoz, hogy kikerekedett szemmel olvasson tovább!

## In The Army Now...

Most, hogy ilyen ügyesen letudtam a bevezetőt, rögtön a lényegre térek: nagy veszteség érte az újságírói tábor, mikor 21 éves korában (hüpp...), hosszú szenvedés (hüpp...) után eltávozott körünkől (hüpp, hüpp...) a legendás Martin. Na nem kell azért annyira melleszívni a dolgot, nem az örök vadászmezőkre távozott, csak ide, a badacsonyi erdőbe, hogy egy éves sorkatonai szolgálatának eleget tegyen. Hírszerzőink jelentése szerint Martin honvéd mintakatoná, lelkiismeretesen fókázik, sakkozik, stokizik (és szív, mint az állat). A fején a stábfotóról ismert haj helyett kekizöld satyesz csücsül. De nem elkésredett a srác, mivel csak az esküig kell tétlenül szemlélnie az újság alakulását, utána újból beleveti magát a Sierra-stuffok rejtelmibe. A következő szám már nem lesz Martin-mentes, remélem mindenki nagy öröme! Ja, és majd elfelejtetem: valahol itt köszál egy képeslap Martin közlegényről. Arról lehet megállapítani, hogy nem én vagyok a képen, hogy Martinnak csak egy foga van.

## Kabalaállat

Na de fordítsuk komolyra a szót (már amennyire a Csevegő hangneme enged), és lássuk az első olvasói levélrészletet. Oláh Attila Orosházáról azt írja, hogy „nektek is kellene szerezni valami jó kabalaállatkát. Van a Mikrovilág Magazinnak is, a CoV-nak is. Miért ne lenne nektek is egy? Mondjuk egy szép kis disznó!” Hát, mit ne mondjak, nem semmi ötlet! Még hogy egy malac! Röpkéközvéleménykutatást végeztem a stábtagjai között, milyen állatot látnának szívesen az újság lapjain. Martin válasza: téged, Zolee. Elhangzott még a papucsállatka, a lajhár, a tarajosszűl, az imádkozó sáska, és a bölönbika. Nekem legjobban Martin verziója tetszett, úgy hogy továbbra is én rontom az újság összehátását a Csevegő oldalain.

## Állati...

Maradjunk az állatvilágnál. Csontos Péter valóban „állati” jó játékkötletet küldött be az 576-hoz. „A játék lényege: mi egy oroszláncsalád főnökét játsszuk. A cél, hogy a család szaporodjon.” Hát ez nem nudli ötlet! Remélem animált képsorokkal lesz megoldva a dolog. Vagy egy másik idézet: „Két vadászat között a nőstények csak akkor hajlandóak párosodni, ha az életszínvonalunk elég magas.” Már ki is ötlöttem egy ide passzoló játéknév: „Leo's Family alias Ungi-Bungi”. Féltre ne érts, Péter, az ötleted tényleg nagyon frappáns, de olyan kacagtatóak voltak az egyes játékszabályok, hogy vétek lett volna kihagyni ezt a ziccert. A játékkötlet egyébként tényleg még egy átgondolást, a fogalmazásbeli aranyköpések ellenére is (sőt, annál inkább!). Péter címe a szerkesztőségben, komoly érdeklődőknek hozzáférhető.

## Még egy tipp...

Hivekovics Zoltántól kaptunk Apydia cheateket. A címképernyőn vakon gépeljük be:

MISSHONEYBEE = 2. pálya  
DEPUTYOFLOVE = 3. pálya  
HASTALAVISTA = 4. pálya  
SNEAKPREVIEW = 5. pálya  
SHOWCREDITS(+Return) = Endsequence

## Különszám téma

Nagyon sokan gratuláltak a nyári különszámhoz, amit ezúton is köszönünk; tényleg apait-anyait beleadtunk. Egyedül a poszterrel voltak problémák, mivel a Monkey Island 2-t szét kellett szedni ahhoz, hogy kiszedhessétek. Ennek „helyszüke” okai voltak, de a levelekből kiderült, hogy volt aki egy elegáns lépéssel megoldotta a problémát: egyből vett két 576-ot. Csak így tovább! Megfogadandó ötlet.



És ezzel sajnos be kell hogy zárjam mókatáram, mert elfogyott az ihlet, no meg a hely. Jövő hónapban ismét jelentkezem, addig is íratok mindenről, ami csak az eszetekbe jut. Bye!

## Tippek-trükkök

Lazításképpen egy remek tipp Lukács Károlytól, aki a Big Game Fishing-hez küldött segítséget. „Ha halat is akarunk fogni, nemcsak hajókézni, íme a recept: vásároljunk 2 db akkumulátort, 2 tekercs zsinórt, 200 db beetetőt, majd tankoljunk tele. A kijelölt helyre érve horgászni kezdetünk (F), majd csaliválasztás (1, 2, 3, 4, 5). Ezután a joy jobbra húzásával növeljük a féket, majd engedjük le a zsinórt pontosan a megadott mélységig (30, 50, 70). Állítsuk be ezután a sebességet (+, -).

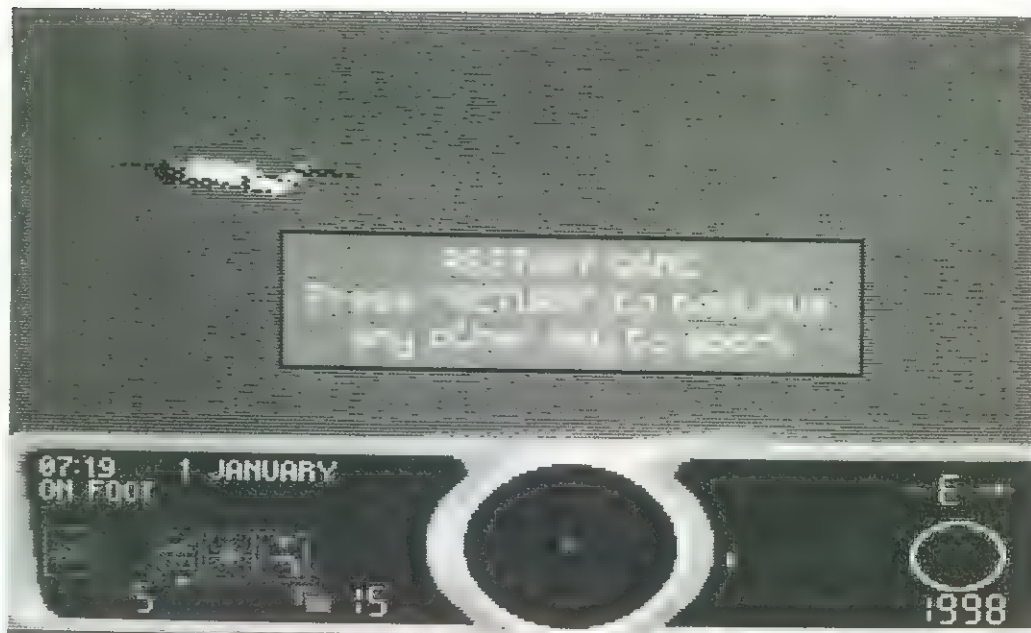
A táblázat a következő:

Csali	Mélység	Sebesség	Halfaj
1	30	08	kékcápa
1	50	09	kékcápa
1	70	08	kékcápa
2	30	08	feketecápa
2	50	09	feketecápa
2	80	08	feketecápa
3	30	08	kardhal
3	50	08	kardhal
3	70	08	kardhal
4	30	04	tonhal
4	50	04	tonhal
4	70	04	kardhal
5	30	04	tonhal
5	50	04	tonhal
5	80	04	tonhal

Például: 1-es csali, fél maximumon, a zsinór a mélységen áll, sebesség beállítva. Most nyomjuk meg a space-t (etetés), és várjunk. Ha nem kap, akkor újból etessünk, amíg a bot vége el nem kezd mozogni és megjelenik a zsinór. Vágjunk be (fire+hátra), és fárasszuk ki a halat (fire+előre-hátra). Nem egy ördögösség!  
Zolee



Idézet  
Mike Singleton  
a játékhoz írt  
előszavából:  
„Történelmet élünk.  
Lélegzetelállító  
gyorsasággal  
formálódik újjá  
a világ politikai  
térképe.  
Ez a forrongás  
hűzódik meg  
a játék háttérében.  
Képzelt környezetbe  
helyezi a világban  
eluralkodó  
problémagócokat,  
melyek megoldása a  
Te feladatod lesz.  
Teremts békét és  
harmóniát  
a CSR-ben  
(Confederation of  
Syndicalist  
Republics,  
Szindikalista  
Köztársaságok  
Szövetsége),  
egy gigantikus,  
többnemzetiségű  
atombatalomban,  
ahol a központi  
irányítás megbénult,  
és nemzetiségek  
közötti  
polgárháború  
fenyeget.  
Az AOE-ben  
visszaköszön a mai  
valós világ,  
hogy milyen nehéz  
békét és fejlődést  
hozni azokra  
a területekre,  
ahol jelenleg csak  
kegyetlenség,  
vérontás és  
szenvedés honol.”



FOTÓ: AMIGA

## Egy új világ születik!

# Ashes

**E**lőször egy kis elmélet; a történelmi folyamatok hatására kissé megváltozott a köztársaságokon belüli politikai hierarchia. A lakosok már nem hisznek az állami funkcionáriusoknak, hanem saját nemzetiségi vezetőikre hallgatnak. A nemzeti ranglétra csúcsán áll a President, aki nemzetének teljhatalmú ura. Négy Governor követi a ranglétrán. Ezek mindegyike négy szakértői (Profession) gárdát irányít; egy orvosit, egy katonait, egy mérnökit és egy adminisztrátorit. Minden gárdának vagy egy Head of Profession-je, aki a többi 7 tagot irányítja (a ranglétrát az 1. sz. táblázat mutatja be.)

Mindezekkel azért fontos tisztába lenni, mert csak a gárdák segítségével tudjuk végrehajtani a célkitűzéseinket, melyek a következők:

### = Épületfejlesztés

Vagy egy szakértő, a vele folytatott párbeszéd során ajánlja fel a segítségét, hogy teljesen új objektumokat épít számunkra, vagy a tartomány már meglévő épületeit meggyőzéssel, illetve az épület vezetője által kért ellenszolgáltatás megtételével birtokba tudjuk venni. Ezután az adott objektum az UC (United Community) fennhatósága alá kerül, és minden szolgáltatásával rendelkezünk áll.

### = Ellenséges objektumok megsemmisítése

Vagy egy szakértő felajánlott segítségét fogadjuk el a lebontásra, vagy magunk romboljuk le az építményt.

### = Leszerelési program

Ellenséges katonai egységeket kell megadásra kényszeríteni VAGY közvetlen katonai akcióval, ami sikeresség esetén saját hadosztályaink növekedését jelenti, VAGY a szakértő partner önként ajánlja fel bizonyos nagyságú terület demilitarizálását. Ez szintén katonáink számát növeli.

### = Nemzetiségi zavargások megszüntetése

Szavazatok gyűjtésével érhető el, melyet szintén a szakértők ajánlanak fel.

A fenti négy cél elérése közben felmerülő fogalmak magyarázata következik ezután.

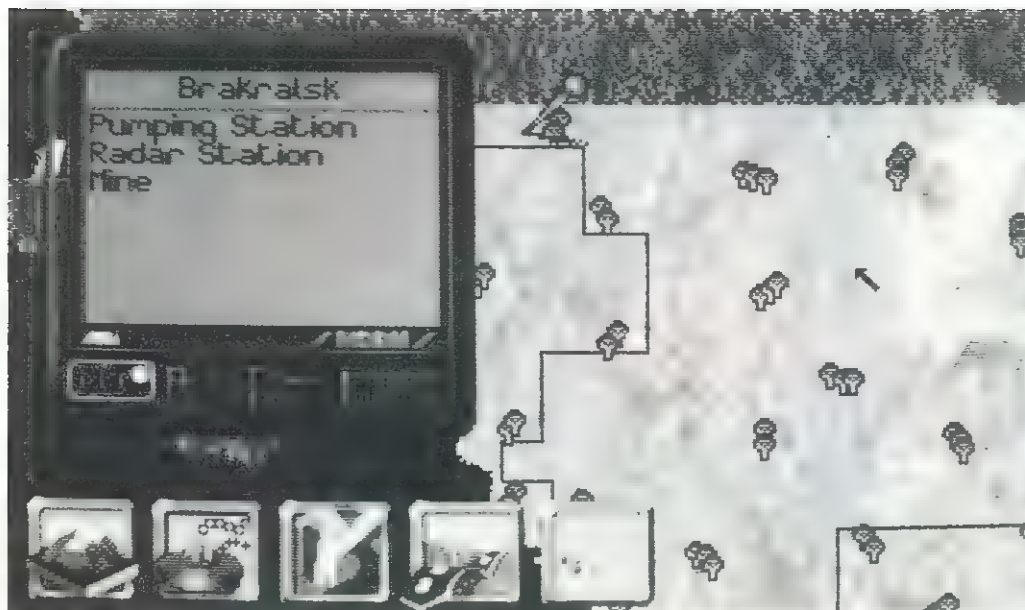
**FELAJÁNLOTT SEGÍTSÉG:** szakértővel való találkozás során ellenszolgáltatás fejében különböző fajta segítségnyújtást ajánlanak fel részünkre. Két lehetőségünk van. Vagy elfogadjuk a segítséget, mire ők minden alattvalójukat mellénk állítják és elvégzik a felajánlott szolgáltatást, vagy várakozó álláspontra helyeztetjük őket, amíg egy TEAM-et össze nem tudunk

hozni. Ugyanis a játék folyamán néhány szakértő ilyen TEAM-eket fog kérni segítségé fejében. A TEAM-ek felosztását a 2. sz. táblázat mutatja be. A TEAM-be kell még egy Coordinator is, ha többnemzetiségű a csapat.

**MEGGYŐZÉS:** épületek elfoglalásánál alkalmazhatjuk ezt a módszert. Vagy csereüzlettel intézhetjük el a dolgot, vagy rábeszéléssel. A rábeszélés fajtája többféle lehet, ikonokkal jelölve: hízogás, könyörgés, hipnózis, trükkök használata, fenyegetés, zálogadás, hivatali út betartása, békés közeledés. Ezek közül minden partner esetében csak kettő működik. Ha a „Száj”-ikont választjuk, a beszélgetés közben kipuhathatjuk a helytelen választásokat. A Száj-ikon mellett előfordulhat még „Kopogtató”-ikon, amivel a város többi nevezetességét járhatjuk körül, „óra ikon”, amivel megvárhatjuk az idővel megérkező szakembert. A „Fej”-ikon egy szakember jelenlétét jelzi. Figyeljünk a szakember jelvényére, mert minden nemzetiségű gárdának különböző, és csak az ugyanolyan jelvényű felettesei irányítják őt!

**ELLENSZOLGÁLTATÁS:** olyan tárgyak ezek, amelyeket egyes objektumok elfoglalása után tudunk megszerezni magunknak, és belőle





# of Empire

gazdálkodni és a kéréseket teljesíteni. Ezek a következők: aranyrúd, gyémánt, étel, bor, árucikkek, szerszámok, gyógyszerek, ruha, szárazföldi jármű, vízi jármű, tengeraltjáró, repülőgép, üzemanyag, muníció, diplomáciai papírok, iratok, elsősegélycsomag, tűzoltóegységek, taktikai cella, extra idő, harci egységek, légi szállító egységek.

**IDŐ MULASA:** minden egyes tartomány meghódítására bizonyos mennyiségű idő áll rendelkezésünkre. Ezt egyes objektumok elfoglalásával, vagy a szakértők által felajánlott extra idővel tudjuk növelni. Ha túléltük az időintervallumot, akkor forrongások törnek ki a tartományban.

Az akció előtt még egy kis földrajz és térképészeti ismeretek: a hosszú installálás után megjelenő birodalmi térképen 5 tagköztársaság nevét olvashatjuk: Ossia, Ruzakhstan, Belokraine, Modenia, Servonia. Minden egyes köztársaság 9 tartományra oszlik, melyek közül köztársaságunként 1-1 kiemelt szerepet játszik. Ezek sorrendben a következők: Zemla, Abakan, Ostrov, Tasejevo, Chor. Fontosságuk abban rejlik számunkra, hogy köztársaságunként választhatunk: VAGY a központi tartományt és még kettőt el-

foglalva szabadíthatjuk fel a köztársaságot, VAGY oly módon, hogy a köztársaság minden tartományát elfoglaljuk, kivéve a központit. Egy tartományról úgy állapíthatjuk meg, hogy melyik tagköztársaság része, hogy megnézzük, hogy melyik nemzetiség szavazatából kell a legtöbbet összegyűjteni. Ez az adat ugyanis híven tükrözi a birodalmi viszonyokat.

**A TÉRKÉPKEZELÉS.** A joystickkal a következő be-, kikapcsoló ikonokra tudunk ráclickelni: Perspektíváváltás, tengerfenék ábrázolása, felszíni vagy politikai térképek közötti váltás, útiránytervezés (Space gombbal), városok kijelzése. Ha a nyilat ráirányítjuk a várost jelölő pöttyre, akkor automatikusan felvillan egy információs képernyő, amin a következők olvashatóak: városnál (piros pötty) annak neve és épületei, pirossal jelölve, amit már elfoglaltunk, fehérrel írva, amit lebontattunk. Embernél (sárga pötty) neve, rangja, beosztása. Katonai egységnél (lila pötty) a járművek típusa és száma. Eleinte csak néhány pont látható a térképen, de radarállomások elfoglalásával újabb területek válnak láthatóvá. A térképet az F1-gyel hívhatjuk elő.

F2-vel az AKCIÓT kapcsolhatjuk be, amivel kezdetét veszi az ismertető utolsó szakasza. A játék kezdetekor egy vadászpilóta indulunk. Ezt később célszerű szállítórepülőre cserélni, mert azt nem támadják meg az ellenséges gépek. Irányítása joyjjal, a kurzorgombokkal (gázadás) és az 1-7 billentyűkkel történik. 1 = ki-, beszállás a gépbe. 2 = automata utazás a térképen bejelölt útvonalon. 3 = épület lehet bemenni a járműből közvetlenül is. 4 = egy szakaszt hívhatunk segítségül, ha megszorítanak az ellenfeleink. 5 = lőszerutánpótlás. 6 = jármű segítségül hívása. 7 = gyors utazás, csak gyalogosan!

F3 = megnézhetjük, hogy hány embert sikerült eddig oldalunkra állítanunk.

F4 = az eddig összegyűjtött TEAM-einket nézhetjük meg. Kezdetben 5-5 csapatunk van.

F5 = készleteink.

F6 = célkitűzések és eddigi megvalósítási arányuk.

F7 = visszakapcsolás egy esetleg megszakított beszélgetéshez.

F8 = eddig megismert emberek.

F9 = save.

F10 = load.

Esc = a játék újraindítása.

Zolee

## 1. sz. táblázat (Szakemberek)

### MEDICAL GROUP

- H. O. P.: 1 Professor  
1 Surgeon  
2 Doctor  
3 Nurse  
1 Medical Coordinator

### MILITARY GROUP

- H. O. P.: 1 Strike Marshal  
1 Group Commander  
2 Commandant  
3 Assault Adjutant  
1 Military Coordinator

### ENGINEERING GROUP

- H. O. P.: 1 Constructor General  
1 Link Builder  
2 Captain of Works  
3 Engineer Builders  
1 Engineering Coordinator

### ADMINISTRATIVE GROUP

- H. O. P.: 1 Controller  
1 Principal Executive  
2 Superintendent Administrator  
3 Lieutenant Administrator  
1 Administrative Coordinator

(H. O. P. = Head of Profession)

## 2. sz. táblázat (TEAM felosztás)

### MEDICAL TEAM

- 1 Surgeon vagy Doctor  
2 Nurse

### MILITARY TEAM

- 1 Group Commander vagy Commandant  
2 Assault Adjutant

### ENGINEERING TEAM

- 1 Link Builder vagy Captain of Works  
2 Engineer Builder

### ADMINISTRATIVE TEAM

- 1 Principal Executive vagy Superintendent Administrator  
2 Lieutenant Administrator

PC	AMIGA	C-64
GRAFIKA 88	ÖSSZESEN	
ZENE 74		
JÁTSZHATÓSÁG 85		
		83



# TOP LISTA

1992 Október

## AMIGA

1. SENSI SOCCER
2. CAPTAIN DYNAMO
3. ASHES OF EMPIRE
4. DUNE
5. GUY SPY
6. UGH!
7. PREMIERE
8. FORMULA ONE G.P.
9. BONANZA BROS
10. CIVILIZATION

## C-64

1. DEMON BLUES
2. COOL CROCK TWINS
3. ELVIRA
4. STEG THE SLUG
5. UGH!
6. FUZZBALI
7. BUBBLE DIZZY
8. SCENARIO
9. STONE AGE
10. CREATURES II

## PC

1. DARKLANDS
2. DARKSEED
3. B-17
4. DER PATRIZIERT
5. 1869
6. SPECIAL FORCES
7. LINKS-386
8. INDIANA JONES IV
9. DEMON BLUES
10. TENNIS CUP II

## GAMEBOY

1. DRAGON's LAIR
2. HOOK
3. TERMINATOR 2
4. THE BLUES BROTHERS
5. PIPE DREAMS

## SEGA MEGADRIVE

1. EA HOCKEY
2. QUACK SHOT
3. FIRE KING
4. TERMINATOR
5. SONIC 2

# Vikings „Anglia Királya”

*A Vikings cím valószínűleg nem jelent senkinek semmit. Ha azonban azt mondom Kingdoms of England II, akkor gondolom sokak érdeklődését felkeltettem.*

*A játék lényege semmit nem változott elődjéhez képest, a cél: minél hamarabb elnyerni az „Anglia Királya” címet. A különbség csupán annyi, hogy a Vikings néhány évszázaddal előbb, a XI. században játszódik.*

A program kezdetekor hat főúr közül válogathatunk. Pozitívum, hogy a felesleges főurakat ki lehet kapcsolni, így nem kötelező a játékot hatan játszani. Fejlődés az első részhez képest az is, hogy egyszerre akár mind a hat főurat át lehet tenni „emberi” irányításra, tehát már nem csak négyen játszhatunk. A játék elején az egyes főuraknál beállíthatjuk a nevüket, hogy ki (vagy mi) fogja őket irányítani, valamint azt hogy hány tartomány meghódítása szükséges a nyeléshez. Alul még meghatározhatjuk a nehézségi szintet (DIFFICULTY), majd a „CONTINUE”-val indíthatjuk a játékot.

A gép ekkor megkérdezi, hogy mi akarjuk (SELECT), vagy a gépre bizzuk (RANDOMIZE) a saját várunk elhelyezését a térképen. Mivel a térképnek csak egy részletét látjuk, ezért a jobb egérgombot lenyomva tartva tudjuk a képernyőt a kívánt helyre scrollolni. Amikor átvesszük az irányítást először mindig a mezőgazdaságunkkal kell foglalkoznunk. Ez csak annyit jelent, hogy a saját tartományainkban újabb termőföldeket vehetünk (ha kevés a termés), illetve ha a lakosság élelme nem elég szétoszthatunk kaját. Termőföldet csak akkor vegyünk, ha a lakosság (vagy az ott állomásozó

hadseregek) létszáma azt indokoltá teszi, mivel ha nem így van, akkor a földek csak bevetetlenül állnak. (XX fields not in use yet.) Nézzük tehát az ilyenkor használandó menü pontjait:

Legfelül látható az adott tartományra vonatkozó adók mértéke. (Ez a tartomány fejlettségétől függ.) Ez alatt a terület birtokosa olvasható.

Stronghold – az erődítmény típusa. (Ha van.)

Current – a nép jelenlegi ellátottsága. Harvest – a learatott termés.

E két menüpontnál a következők jelenhetnek meg: Enough (elegendő), Shortage (hiány), és Surplus (többlet).

Stocks – a raktáron lévő élelem. (A raktározáshoz minimum egy toronyra van szükség.)

Patrol vagy Garrison – a tartományt védők száma.

New – a felvehető újoncok száma. Ha itt unlimited áll, akkor majdnem korlátlanul sorozhatunk.

Terrain – a terület domborzata. (Bár ezt a térképen úgyis láthatjuk.)

Populace – népesség.

Growth – szaporulat.

Died – halálozás.

Land – a terület típusa.

Notes – üzenetek. Pl: a szükséges plusz termőföldek száma (Can farm XX more fields.), stb.

A menü jobb alsó sarkában láthatjuk a fa-, kő- vagy ércbányászatunk nagyságát, ha van. A középen, lent lévő ikonokkal pedig a már említett élelmiszerelosztást intézhetjük.

Ha továbbnyomtuk a mezőgazdaságot (CONTINUE), a képernyő bal szélén a következő ikonok közül választhatunk:

Seregekre vonatkozó parancsok. (Zászló ikon)

Az ikonra ráclickelve, majd egy zászlót (sereget) kiválasztva, egy menü jelenik meg:

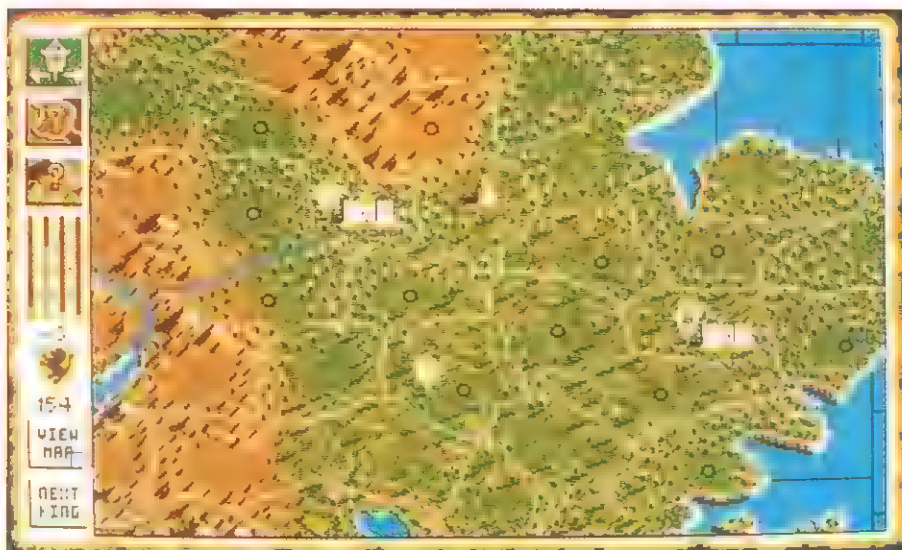
Men – katonák száma.

Cat – katapultok száma.

Ftg – a sereg fáradtsága.

Days – a sereg rendelkezésére álló napok (mozgási pontok). Ebből minden körben 15-öt kapunk.





FOTÓ: AMIGA

March – menetelés. (Sereg mozgása.)

Forced March – erőltetett menet.

Exchange Troops + Items – katonák vagy katapultok cserélése. Ez történhet a helyőrséggel, vagy más seregekkel. Ha a cserepartnernek mozgási napjai nem egyenlők, a cserét megszakíthatjuk (CANCEL), vagy a magasabb nap számú csapatot addig pihentetjük (REST + EQUAL) amíg az megegyezik a másikkal. Ezek után létrejöhet a csere:

Swordsman: kardforgatók.

Archer: íjászok.

Crossbowman: nyílpuskások.

Pikeman: lándzsások.

Knight: lovagok.

Mtd knight: lovas lovagok.

Champion: profi harcosok.

Catapult: katapultok.

Make Camp & Rest – letáborozni, és pihenni.

Army Status – információk a seregéről.

Ha egy seregünket ellenséges, vagy még meg nem hódított területre irányítunk, akkor az megáll a határon és vár a támadási parancsra. Ezt csak simán a megtámadandó területre klikkelve tudjuk kiadni. Ekkor még a program visszakérdez, így hát megegyezően erősítsük meg döntésünket (RESOLVE). Ha nem adjuk ki külön a parancsot, úgy a gép a kör végén automatán megteszi azt. Új hódítás esetén először is a gép kiírja a paraszti ellenállás erejét. Ezután a harc menüje következik, ahol az egyes egységek kivonásán, és a visszavonuláson kívül már nem sokat tehetünk. A csata ugyanígy zajlik ellenséges csapatok megtámadása esetén is. (A másik játékos ilyenkor joystick segítségével irányíthatja csapatait.) A csata végén

egy kis statisztika jelenik meg, ahol tájékozódhatunk a veszteségeinkről.

Beruházások. (Kérdőjel a tartományban ikon.)

Erre az ikonra ugyanaz a menü jön be, mint a mezőgazdaságnál, csak éppen alul a következők közül választhatunk:

Építkezés: ez vonatkozhat kikötőre (SEAPORT), vagy vár fejlesztésére (IMPROVE). Ez utóbbinak öt szakasza van: Clear Land (tisza terep), Tower Outpost (őrtorony), Keep (várkony), Small Castle (kis vár), Large Castle (nagy vár). A vár típusa határozza meg egy tartomány fejlettségét. Pl: a kis várnál már lehet katapultot is vásárolni, a nagy vár pedig már egyenlő rangú az otthoni kastélyunkkal. Ha egy tartományban akár csak egy őrtorony van, akkor annak a megtámadásához már katapultokra van szükség.

Amikor egy kikötőnk elkészül, rögtön kapunk hozzá egy flottát is. Ez kezdetben egy egyszerű gályából (Galley) áll, azonban a kikötőnél a hajó ikonra klikkelve vehetünk hozzá nagyobb bárkákat (Barque), vagy hadihajókat (Man-OWar). A flottáinkat ugyanúgy irányíthatjuk, mint a seregeinket. A hajóinkat a part felé irányítva felvehetünk, vagy kirakhatunk katonákat (Un/Load Troops+Items), partra tehetünk hadsereget (Create Army+Unload), újabb hajók csatlakozhatnak a flottához (Exchange Ships w/Port), vagy ellenséges tartomány esetén beronthatunk csapatainkkal (Invade with Baron).

A beruházásoknál még két ikon szokott megjelenni: új zsoldosok fogadása a helyőrséghez, és végül új hadsereg létrehozása.

A különböző hadi kiadásokhoz természetesen nem csak pénz, hanem

nyersanyagok is kellenek. Ezért mindig ügyeljünk a folyamatos termelésre is.

Bányák feltárása. (Kérdőjel egy hegységen.)

Ennél az opciónál öt arany ellenében kutatásokat végezhetünk az adott tartományban. Ha szerencsénk van, a „SUCCESS” felirat jelenik meg, és ezzel újabb bányával gyarapodunk. Bányák csak a hegyvidékes területeken lehetnek. Ha egy bánya kimerül (RAN OUT), nem kell elkeseredni, mivel valószínűleg a közelében újabbat találhatunk.

A bányák ikonja alatti ábráról folyamatosan tájékozódhatunk nyersanyagaink mennyiségéről, arra ráclikelve pedig eladhatunk belőlük. A pajzs alatti szám a kincstárunk állapotát jelzi. A pajzsot kiválasztva pedig információt kaphatunk a befolyt adókról (Tax Income), a kitermelt ércek mennyiségéről (Ore Income), az előző fordulóban befolyt adókról (Last Tax) és kitermelt ércekről (Last Ore), a meghódított területek mennyiségéről (Territories), hadseregeink (Armies) és flottáink (Flotillas) számáról, az élelmiszer-hiányokról (Food Shortages) és a felhalmozott készletről (Food Stocked), végül a fa (Wood), a kő (Stone), és a vaskitermelésünkről (Iron).

A „VIEW MAP” ikont választva egy kisebb térképen megnézhetjük a jelenlegi erőviszonyokat. Végül a „NEXT KING”-gel átadhatjuk az irányítást a következő játékosnak.

A játékban lehetőség van az állás kimentésére, ill. visszatöltésére is az „S” és az „L” billentyűket használva. Új játékot kezdeni az „N” billentyűvel, az egyik király irányításának a megváltoztatását pedig a „C” billentyű segítségével tehetjük meg.

Mint az eddig leírtakból kiderült, a játék némileg komplexebb lett az első részhez képest, azonban – szerintem – manapság már egy valamit is magára adó stratégiai játékból sem hiányozhat egy kevés grafika, vagy animáció, amely feloldja a játék monotónitását. Ezzel természetesen a Vikings nem rendelkezik, a játék megnyerése is csak egy gratulációból, na és a sejtelmes „TO BE CONTINUED” felirattól áll.

Vári Zoltán

AMIGA			Összesen <b>79</b>
GRAFIKA	73		
ZENE	60		
JÁTSZHATÓSÁG	80		



Megmondom őszintén, amikor először megláttam a Darkseed grafikáját, az eddig ritkán használt 640\*480-as felbontást, mindezt VGA-n, nagyon elcsodálkoztam. Gyönyörű digitalizált hátterek, reális animáció. A játék két nagy szinten játszódik, a valós világban és a sötétség birodalmában, ami a tükörképe a világunknak. Az árnyékvilág „díszleteit”



H.R. Giger tervezte, akiknek nem mond sokat a név, azoknak megemlíteném, hogy az ő nevéhez fűződik a Nyolcadik utas: a halál stb. Ennek köszönhetően a hátterek úgynevezett biomech hatásúak, ami az emberi testrészek és mechanikus elemek ötvözete. A történet kísértetiesen hasonlít a filméhez:

## Harc két dimenzió között

# DARKSEED

**M**ike agyába behelyeznek az idegenek egy emberiőt, ami három nap alatt fejlődik ki, s a kifejlődött szörny elpusztítja az emberiséget. A játék stílusa egy elég kellemesen irányítható kalandjáték, bár az időzítésre mindig nagyon figyelni kell. Az irányítás a következő: az egér jobb gombjával válogathatunk az ikonok között, ami alaphelyzetben nyíl, illetve ha valami kijáratra visszük négyágú nyíl. Következő ikon a nyitott tenyér. Ha olyan dologra visszük a képernyőn, amivel lehet kezdeni valamit, mutatóujj alakul. Mégegyszer megnyomva a jobb gombot az ikon felkiáltó/kérdőjelle alakul. A képernyőn mozgatva az olyan helyeken, ahol „van valami”, felkiáltójel látható, s a bal gombot ilyenkor megnyomva a look ígének felel meg. A képernyő tetejére mozgatva a nyilat, tárgyakink láthatóak (és egy disk, amivel menthetünk, kiléphetünk stb.), s rájukclickelve használhatjuk valamin.

Mike Dawson, a sci-fi író egy nyugodt helyen szeretett volna dolgozni. Nézegette a hirdetések, s nagyon megtetszett neki egy régi viktoriánus típusú ház Skóciában, teljes berendezéssel. Nem késlekedett sokat, megvásárolta, s bele is költözött. Sok-sok éve, ugyanezen a helyen, egy másik dimenzióba idegenek érkeztek, azzal a céllal, hogy az embereket kiirtsák a föld színéről, s a

két dimenzió közötti kapu épp a házban van valahol...

### ELSŐ NAP

Mike első éjszakáját tölti a viktoriánus házban. Szörnyű rémálom gyótri, melyben két fémkéz felnyitotta koponyáját, s egy embriót lövelltek az agyába egy hatalmas injekcióstű segítségével. Reggel miután felébredtünk a rémálom után, sétálunk ki a fürdőszobába, vegyünk ki egy aspirint a pipereszekrényből, s igyunk rá egy pohár vizet, majd tusoljunk le. Belépve a következő szobába, vegyük szemügyre a szekrényt, amelyben az öreg kabát van, s vegyük fel a könyvtárjegyet a felső polcra. A könyvtárjegyen Tolkien: Gyűrűk ura c. könyve van feltüntetve. Menjünk le a földszintre, majd balra a könyvtárszobába, s szedjük fel az asztalról a papírt a ház alaprajzával, s vessünk rá egy pillantást: rögtön feltűnt két titkos helyiség. Kb. 10 órakereskedőt, adjunk neki egy pénzt, és vegyünk rajta egy üveg Whisky-t. Amikor levesszük a polcra, az eladó megemlíti, az Delbert (köztisztviselő álló személy) kedvence. Delbert is belép az üzletbe, s rövid beszélgetésből megtudja írők vagyunk és meghív magához másnap hat után a yard-jára, és még átadja a négyegyártóját. Keressük fel a könyvtárat, ve-

kesztyutartót egy kesztyű tulajdonosai leszünk. Térjünk vissza a könyvtárszobába, és nyomjuk meg a jobb oldali polcot, mire feltárul a titkos járat. Miután beléptünk, nyissuk ki ismét az „ajtót”, ami becsukódott mögöttünk. Létrázzunk egyet fel, és vegyük magunkhoz a sarokba dobott kötelet, s nyissuk fel az ajtót, ami épp a szobánkba vezet. Ne felejtjük ezt az ajtót is nyitva hagyni! Menjünk fel a padlásra, majd lökjük arébb a ládát, hogy ki tudjunk menni a teraszra. A feszítővas segítségével nyissuk fel a ládát, amiben egy naplót találunk, az előző tulajdonos feljegyzéseivel az idegenekről. A legfontosabb információ az, hogy a tükör az átjáró a két dimenzió között, amit levitetett a garázsba, mert iszonyú rémálmai voltak, s abban reménykedett, így nem zaklatják tovább. Mike azóta már visszavitte a nappaliba... Sétálunk ki a teraszra, kössük a szoborra a kötelet, és távozzunk angolosan. Induljunk be a városba, és keressük fel a vegyeskereskedőt, adjunk neki egy pénzt, és vegyünk rajta egy üveg Whisky-t. Amikor levesszük a polcra, az eladó megemlíti, az Delbert (köztisztviselő álló személy) kedvence. Delbert is belép az üzletbe, s rövid beszélgetésből megtudja írők vagyunk és meghív magához másnap hat után a yard-jára, és még átadja a négyegyártóját. Keressük fel a könyvtárat, ve-

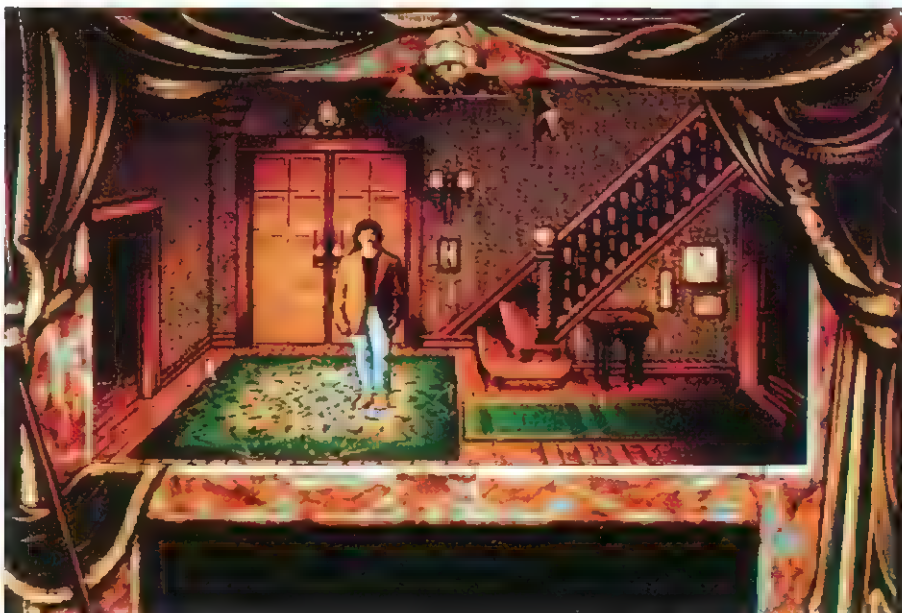




FOTÓ: PC



FOTÓ: PC



gyük fel a padlón heverő hajtút, majd adjuk át a könyvárjegyet a könyvtárhoz. A hölgynek, aki közli velünk, hogy a C sorban a zöld könyv az. Keressük meg a fent említett könyvet, és üssük fel. Egy papírcetli hullik ki belőle, amiből a következőket tudhatjuk meg. Az öreg Thuttle úr egyszer lenyelte az előző ház tulajdonos órákulcsát, de azóta meghalt. A kriptájába a bal, felső, jobb gombok megnyomásával juthatunk be. Sétálunk ki a temetőbe, ahol a Thuttle mauzóleum áll. Nyomjuk meg a gombokat a cetlire írt sorrendben, s szabad az út. Keressük meg azt az urnát, amelyikben a kulcs van. Térjünk haza, nyissuk ki a nappaliban álló órát, s egy nevet látunk belevésve. Szemügyre véve a tükröt, láthatjuk, hiányzik egy darabja. Olvaszuk el a rátűzött cetlit, amiből megtudhatjuk a ráolálásnál történt „baleset”, s holnap elküldik a hiányzó darabját. Most már „nyugodtan” lefeküdhetünk.

## A második nap

Ismételjük meg az előző napi műveleteket a fürdőszobában, majd várjuk meg, amíg jön a postás, s átadja a hiányzó tükördarabot. Rakjuk be a tükörbe, s máris átléphetünk a másik dimenzióba. Az ajtók, tárgyak, helyszínek helyzete szinte teljesen megegyezik a valódi világéval, nem lesz nehéz tájékozódni. Menjünk be a „könyvtárszobába”, majd a titkos helyiségbe (de jó hogy nyitvahagytuk az ajtót), s menjünk fel a felső emeletre a teleport segítségével. Keressük meg a teraszt, vegyük fel a távcsövet, amivel nézelődhetünk az égen. Ugyancsak a teraszon láthatunk egy kart, amit húzzunk meg a kesztyűvel. Ennek eredménye az, hogy megnyílik a kijárat ajtó. Menjünk ki és induljunk el a „temető” felé, s az épület elől vegyük fel az ásót. Térjünk vissza a valódi világba, és siessünk a könyvtárba, ahol előkerítették az általunk keresett könyvet (?). Elnézegetve a képet, az a benyomásunk támad, hogy a két világ kísértetiesen egyforma, s minden ugyanott van. Egyszóval sok új infót nem szereztünk, induljunk el a temetőbe, és keressük meg az órába vésett név tulajdonosát, majd hantoljuk ki (a krypta utáni képernyő). Egy újabb naplófoszlány: most az autójáról írt a fickó, és az idegek úrhajója közti összefüggésről, és a másik világ rendőségének veszélyéről..., majd csak jó lesz valamire ez is. Most lehetőleg addig várakozzunk, amíg az óra el nem űti a hatot, s csak akkor induljunk haza (pl. nézegetssünk a krypta tetejéről távcsövünkkel). Egy rendőr vár az ajtónk előtt, s minden indok nélkül a zárkába vet. Mivel elmúlt hat óra, párnát is kapunk, ami alá gyorsan rejtjük el dolgainkat (hajtű, kesztyű a létfontosságú!), majd vegyük kézbe a bádorgópoharat, s kopogtassunk vele a rácson, s az érkező rendőrnök adjuk át a névjegykártyát, mire szabadon enged. Ha esetleg van időnk, emeljük le a pisztolyt a falról, s távozzunk. Keressük fel Delebertet (a garázsunktól jobbra az ösvényen), s adjuk át neki a Whisky, mire eltávozik kutyájával, itthagya a kutyus botját. Vegyük magunkhoz, s induljunk aludni.



## A harmadik nap

Ha nem sikerült előző nap felvenni a fegyvert, most tegyük meg (a házat a teraszra kötött kötélen keresztül hagyjuk el, mert az ajtóban egy rendőr vár! – ez egész napra vonatkozik), majd irány a másik világ. Most a kapu előtt haladjunk két képernyőt jobbra, s dobjuk le a faágat a szakadékba, mire a szörny utánaugrik, s szabad az út. Lépjünk be a rendőrség épületébe, mire börtönbe vetnek (ha nem lenne nálunk a fegyver lepuffantanának). A párna alatt megtaláljuk az elrejtett cuccokat, s a hajtű segítségével nyissuk ki az ajtót. Kijutva a folyosóra egy szemközti zárkában megpillantjuk Sargot, aki nyolc éve itt raboskodik. Adjuk neki a hajtűt, mire ő egy láthatatlanság-tablettát ad át nekünk. Sétáljunk ki a rendőrségről, s keressük fel a „könyvtárat”, aminek a bejárata előtt egy szörny őrködik. Vegyük be a pirulát, s láthatatlanul beléphetünk az épületbe. Kapcsoljuk be a képernyőt, mire XY nőszemély jelenik meg, s elmondja ha meg akarjuk menteni magunkat és a világot, akkor meg kell semmisíteni az idegenek generátorát, és ez úgy lehetséges, ha sikerül visszaküldeni űrhajójukat oda, ahonnan jöttek, hisz ez tartja most őket életben a hibernáció alatt. Tudunkra adja, hogy a földi rendőrség az idegenek hatalma alatt áll (gondoltuk), és még egy mikrofilmet is kapunk. Vigyük a filmet a földi könyvtár olvasószobájába, kapcsoljuk be a filmnézőt, s rakjuk rá a filmet. Egy írás látszik rajta: XY ötlete a pincékről: a pincékbe sokszor dugják az emberek vagyonukat, értékeiket egy titkos rekeszbe, kő alá stb. Ugorjunk be egy üveg Whisky-ért, s keressük fel házunk pincéjét, mozdítsuk el a padlón a követ, s egy slusszkulcs tulajdonosai leszünk, sőt a kő is megmarad. Vigyük el a követ a másik dimenzióba, keressük meg a főgenerátort (=kripta belseje), s rakjuk a követ az alatta lévő nyílásba, s a kő energiával feltöltődik. Kifelé jövet lehetőleg ne érintsük meg a hibernált idegeneket, mert rövid úton elhalálozunk. Menjünk vissza a garázsba, s töltsük a Whisky-t a kocsiba, ülünk be és indítsuk be. Rohanjunk el a másik dimenzióba, s a kapu mellett álldigáló űrhajóba szálljunk be, s a kesztyűvel húzzuk meg a kart, s az űrhajó beindul (az autónak köszönhetjük); és Mike visszaroohan saját világába. Az idegenek generátorát működtető űrhajó elszállt, s így elmúlt minden veszély, azaz az embrió még bennünk van. Nyissuk ki a bejárati ajtót, vegyük fel a csomagot, amiben egy baltanyél van. Rakjuk bele a kőbe, s zúzzuk be vele a tükröt. Mike elhagyja a házat, s kifelé menet Sue-val a könyvtárossal találkozik, aki gratulál, s átad néhány pirulát, ami elpusztítja az embriót.

És a megnyerés? Ismét házunkat látjuk előlről, s előtte egy tábla: Eladó. Mondhatom szép kis befejezés...

Koronczai Gáspár

PC		
GRAFIKA	100	Összesen <b>99</b>
ZENE	95	
JÁTSZHATÓSÁG	98	



FOTO: PC

## Új Max Design program

# 1869

*Amigán eddig nem valami sok történelmi ihletésű manager programmal találkozhattunk, ezt az űrt tölti be némileg a Max Design legújabb programja, az 1869. A játékban egy újonnan alakult, meglehetősen csekély anyagi tőkével rendelkező kereskedelmi cég igazgatójának szerepében kell vállalkoztatni, nagy hajóflottát építeni és több földrészen ki-  
rendeltségeket, irodákat létesíteni.*

Őszintén szólva eddig nemigen hallottam a Max Designről, így aztán nem vártam túl sokat a programtól. Ehhez képest nagyon kellemes meglepetés volt számomra az 1869, mivel a játék szerintem az Amigás managerprogramok új királya, minden tekintetben magasan veri a konkurenciát.

Az INTRO megtekintése után a J-vel tölthetünk be egy régi játékállást, a SPACE-szel pedig új játékot kezdhetünk. Új játéknál meg kell adnunk a játékosok számát (1-4), nevét, nemét (M-férfi, W-nő), illetve cégeik nevét és azt, hogy melyik kikötőből indulunk. Miután ezeket beállítottuk, a J-vel továbbléphetünk a következő menübe, ahol a játék hosszát tudjuk megadni. Kezdőknek legfeljebb 5 évet ajánlok (eleinte annak is örülhetünk, ha ideig-óráig elkerüljük a csődöt), 10 év fölött pedig csak az igazán tapasztalt játékosok próbálkozzanak.

Folytatás a 21. oldalon



# Sphinx Jinx

**Vannak stílusok, amelyeket hirtelen felkap a népszerűség, hogy aztán ugyanolyan gyorsan el is tűnjenek a programok emésztőgödreiben. Ilyen nagy fogás volt az egymáshoz megszólalásig hasonló Dark Side, Driller és Castle Master. Mindhárom 3D-s grafikai megoldásokra, bonyolult játéktérre és egyéni alapötletre épül. A rajongóktól elnézést kell kérnem a leírás kies szárazsága miatt, de talán ez stílszerű a sivatagi piramisokhoz...**

Mindenekelőtt néhány hasznos jó tanács, amelyek figyelembevételével előfeltétel a játék végigviteléhez:

- amikor csak lehet, töltsük fel vízkészleteinket;
- csak a leírásban említett helyeken ajánlatos leesni a párkányokról;
- használjuk a „Pause” funkciót a leírás olvasása közben, mert az idő is ellenfél;
- nem érdemes kapzsiságból aranyra vadászni, mert nem szükségesek a megoldáshoz, az idő pedig végesen pereg!

A kiindulóponttól elindulva kerüljük meg a piramist és menjünk be az „EA”-val jelzett bejáraton. Nem érdemes a bejárat előtti aranydarabkák felvételével küszködni, csak délibábok. Menjünk át az északnyugati ajtón a másik szobába. Itt gyalogoljunk le a lépcsőn, lépünk be a keleti ajtón és ebben a teremben vegyük fel az északi falon levő ANKH-ot és hagyjuk el a szobát az északi ajtón keresztül. Álljunk rá a kőkockára szem-

ből, forduljunk délre és nézzünk fel az erkélyen lévő ajtó irányába. Többször löjünk bele a szemközti akadályba, majd menjünk vissza a déli ajtón. A keleti ajtót használva hagyjuk el a szobát, löjünk le az előttünk álló kőlapot, hogy előtűnjön mögüle a kijárat a teremből. Menjünk ki erre. A szomszédos szobában löjünk ki a kutyafejeket, forduljunk délre, lépdeljünk fel szorosan a fal mellett haladva a lépcsőn, óvatosan settenkedjünk az északnyugati ajtóhoz, és menjünk át a másik szobába. Itt már jártunk az előbb, csak egy emelettel lejjebb. Vegyük fel az első szfinx-darabot (vivát először!).

Menjünk vissza az előző szobába, löjünk bele a kutyafejekbe, és hagyjuk el a szobát a fejek közötti ajtón keletre. Tapadjunk szorosan a falhoz, és így menjünk át a délkeleti ajtón. Löjünk bele az első előttünk lévő akadályba, majd a másodikba is, hogy felemelkedjen. „H” betűvel guggoljunk le, és araszoljunk ki a szobából a keleti ajtón

keresztül. Érintsük meg a következő akadályt, mire az leesüllyed. Lépünk át, majd löjünk bele a két ötszög alakú jelbe, hogy a második is előtűnjön. Irány ismét a keleti ajtó. Löjünk bele a kis kockába, mire a fal hátrahúzódik. Álljunk közvetlenül a fal mellé, forduljunk hátra és megint löjünk a kockára. A fal visszahúzódik! Visszafordulva hátáljunk neki a falnak, mire megpillantunk egy rejtett ajtót kelet felé. Vegyük erre az irányt. Menjünk neki az első akadálynak, mire feltűnik egy kocka. Manőverezzünk a kocka mögé, forduljunk keletre, aztán fussunk KERESZTÜL a kockán a szemközti fal felé NAGY lépésekkel közelítsük meg annyira, amennyire csak lehet. Amikor leesik, lépünk néhányat hátra, amíg újra fel nem emelkedik. Ismét néhány lépés előre, majd nagy lépésekre váltva fussunk át alatta és nyomás ki a keleti ajtón. Kalandos epizódunk koronájaként vegyük fel a második szfinx-darabot a nyugati falról az ajtó mellől (vivát másodszer!). Ne felejtsük itt az ANKH-ot se. Furakodjunk be a sarokban lévő doboz és a kék faldarab közé, forduljunk keletre és löjünk a dobozba, mire egy rejtékút nyílik meg előttünk az „SX”-szel jelölt szoba felé.

A párkányon menjünk az északi ajtóhoz és nyissunk be rajta. Araszoljunk végig óvatosan az emelvényen és vegyük fel a harmadik szfinx-darabot (vivát harmadszor!).

Ezt követően az északi falon lévő szájon küsszunk keresztül. Lépdeljünk le a lépcsőn, vegyük fel az ANKH-ot, aztán menjünk vissza azon a lyukon keresztül, ahonnan átmásztunk ide. Haladjunk vissza egészen az „EA”-val jelölt szobáig. Menjünk ki innen a nyugati ajtón keresztül, tipegjünk le a lépcsőn, ahol szembe találjuk magunkat egy halom kockával. Semmi cicó, löjünk szét őket. Természetesen egy ajtót rejtettek maguk







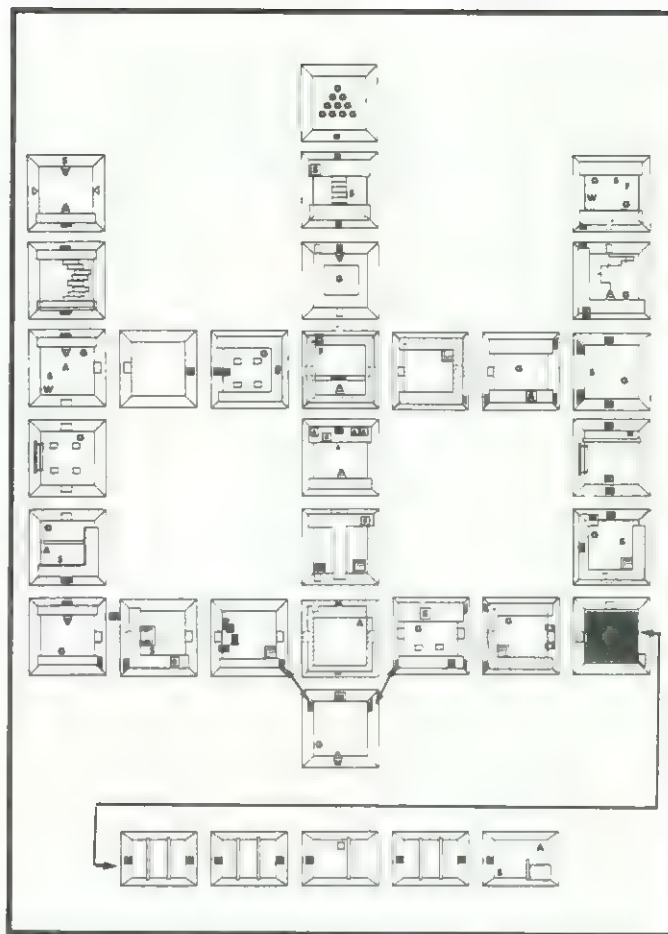
Lépdeljünk fel a lépcsőn, járjunk körbe a párkányon. Az útunkban álló követ nagyon kis lépésekkel araszolva tudjuk kikerülni. Tovább nyomulva elérünk egy újabb kőhöz, amit

pedig lókjünk le. Menjünk le a lépcsőn a földszintre, mászszunk fel a kőre és innen már elérjük az északi falon lévő nyílást. Hatoljunk be rajta, mire visszajutunk a teleortos szobába. A teleortot hagyjuk pihenni, inkább haladjunk észak felé a szobában. A keresztbe fekvő akadályon csak vízvesztés árán tudunk átmenni! Lőjünk bele a piramisba (minél közelebbre!), majd fussunk fel gyorsan (NAGY LÉPÉSRE VÁLTVA) a megjelenő lépcsőkön. A szomszédos szobában vegyük fel a legeslegújabb szfinx-alkatrészt (vivát kilencdeszer!), és hagyjuk el a termet az északi aítón keresztül.

Ismeret egy izgasztos szoba következik, melyet talán a legtalálóbban a „Vak a sünyásban” névre lehetne elkeresztelni. Láthatatlan falakból álló labirintusban kell eljutni az északi kijárathoz. A térképen vázolt útvonal kicsit elnagyolt, de irányadónak megfelel. A következő szoba kincsei kárpótolnak a szenvedéseinkért: elsősegélyt, vizet és egy szfinx-részt vehetünk fel (vi-vát tizedszer!).

Navigáljunk vissza ezután két szobát délra (TC), kis lépésekkel menjünk a délnyugati ajtóhoz és menjünk nagyon közel hozzá, mielőtt becsukódna. Amikor lezárul, akkor hátráljunk addig, míg ismét kinyílik, csoszogjunk előre egy kicsit és NAGYOKAT LÉPVE fussunk át alatta. Vegyük fel az ANKH-ot, menjünk ki a nyugati ajtón, járjunk körbe a párkányon a lépcsőig, majd lépdeljünk le rajta. Lőjük le a szigonyt, majd hagyjuk el a szobát nyugatra. Belépve a szobába nézzünk fel és trafáljunk bele a plafonon lévő kockába, mire egy lyuk tárul fel a helyén. Még hagyjuk figyelmen kívül, helyette inkább nyugatra nyomuljunk. A következő szobában szintén nyugat a helyes irány, az ajtón egy körre felmászva juthatunk ki. Amint belépünk a terembe, vágassunk lóhalálában keresztül a helyiségen, mert leszakad az álmennyezet. Innen a következő irányba haladjunk: dél, teleport, dél, dél, nyugat, lőjük a kutyafejekre, lépcsőn fel, délnyugat, átkúszás a kocka alatt, nyugat és ezzel a bejárathoz érünk.

A szivatagban vergődünk el a starthelyre, ahol egy lyukat találunk. Ugrááááás! Az „OD” szobába pottyanunk. Irány fel



S - Selquet			OA		E - Entrance		
SA			OB				TA
SB			OC				TB
SC	BA	BB	OD	BC	BD		TC
SD			OE				TD
SE	B - Behbet		OF	O - Oairis			TE
SF	SG	SH	SX	TH	TG		TF
T - Thebes			EA	J - Jinz			
JE	JD	JC	JB	JA			

## Jelmagyarázat

A = ANKH  
S = Szfinx-darab  
W = Víz (Water)  
G = Arany (Gold)  
F = Elsősegély (First Aid)  
Üres kocka = Ajtó  
Teli kocka = Emeleti  
ajtó  
Bekeretezett tárgy =  
Tárgy az emeleten

a lépcsőn délre, a szomszédos szobában három ANKH-ra és a tizenegyedik szfinx puzzle-ra akadunk. Forduljunk vissza északra, le a lépcsőn, majd tovább az északi ajtón keresztül. A szomszédos szobában ne lépjünk a középső világosabb területre, még ha oly csábítóan mosolyog is az aranytallér a közepén, mert a mérges szigony könnyen nyársra húz bennünket. Helyette menjünk ki a földszinti északi ajtón, ahol is megeljük az utolsó előtti szfinx-darabot (vivát tizenkettedszer!).

Ezután menjünk vissza, majd most az emeleti ajtón menjünk északra. Az itteni szobában még NE vegyük fel

az utolsó darabot, hanem tovább haladva észak felé a következő teremben gyűjtsük be a 10 aranyrudat. Innentől mindenki cselekedjen a saját felelősségére és belátása szerint. Könnyítésképpen elárulom, hogy az utolsó szfinx-darab a szomszéd szobában csücsül és arra vár, hogy megmentésék...

Zolee

		C-64
GRAFIKA 42	ZENE 52	ÖSSZESEN
JÁTSZATHÓSÁG 70		69



# Ismét **SZUPER** Akció!

A szerencsés előfizető nyereménye egy

## 386 AT

Az 576Kbyte-ra 1992. november 25-ig legalább félévre előfizetők között sorsoljuk ki a **386 AT**-t.

A sorsoláson részt vesznek a „törzselőfizetőink is.

További értékes díjak: **LEGÚJABB PROGRAMOK** (5 nyertesnek)

**MÁGNESLEMEZ** (10 nyertesnek)

**KByte T-Shirt** (10 nyertesnek)

Ne felejtsetd, ha előfizetsz decemberben részt veszel a **SZUPER AKCIÓ** sorsoláson!

Az új AMIGA 500 plus magyar nyelvű használati utasítással 10 lemeznyi játékprogrammal megvásárolható 45.996,- Ft + ÁFA áron.

Utánvétellel + postaköltség megrendelhető:

COMGAME Gmk. 1026 Bp., Filler u. 47/b. vagy telefonon: 176-3927

# PROSZOLG



PC-re, AMIGA-ra és C64-re  
a legújabb és legjobb programokat  
megrendelheted a PROSZOLG-tól.

Ha bélyeggel ellátott  
válaszborítókét küldesz,  
listát és tájékoztatót küldünk!

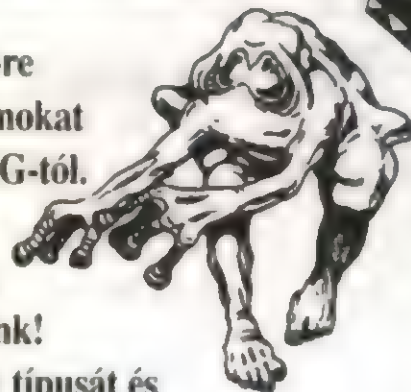
Kérjük pontosan tüntesd fel géped típusát és  
a hozzá tartozó perifériáidat!

A helyes címzés:

F.a.: Kovács Béla

**576KByte**

PROSZOLG  
1399 Budapest,  
Postafiók: 636



Az előfizetők  
a lappal együtt minden  
hónapban megkapják a  
legújabb programok  
listáját.

## Várjuk megrendeléseidet!



# C-64 magnósok figyelem!

A legújabb kazettás programok megrendelhetők a Proszolg-tól

## PROGRAM

ALIEN STORM  
ALIEN WORLD  
AMAZING SPIDERMAN  
ATOMIC ROBOKID  
BACK TO FUTURE II  
BACK TO FUTURE III  
BADLANDS  
BASKET PLAYOFF  
BATMAN MOVIE  
BATTLE COMAND  
BETRAYAL  
BEVERLY HILLS COP  
BIG GAME FISHING  
BLACK HORNET  
BLUE ANGELS  
BOD SQUAD  
BONANZA BROS  
BUDOKAN  
BUFFALO BILL'S RODEO  
CABAL  
CATALYPSE  
CHAMP. EUROPE FOOTBALL  
CHASE H. Q. II  
CHIP'S CHALLENGE  
CHUCK ROCK  
CISCO HEAT  
CLIK CLAK  
COOL CROCK TWINS  
COVERGIRL STRIP POKER  
CRACK DOWN  
CREATURES  
CREATURES 2  
CROWN  
DARKMAN  
DAYS OF THUNDER  
DICK TRACY  
DIE HARD 2  
DOUBLE DRAGON 3

DYLAN DOG  
DYNASTY WARS  
ELVIRA ARCADE  
EXILE  
EXTREME  
FIGHTER BOMBER  
FINAL BLOW  
FINAL FIGHT  
GEM'X  
GHOSTBUSTERS II  
GOLDEN AXE  
GULDKORN EXPRESS  
HAMMERFIST  
HUDSON HAWK  
IMPOSSAMOLE  
INDIANA JONES 3  
INDY HEAT  
IRONMAN OFF ROAD RACER  
JONNY QUEST  
JUDGE DREDD  
LAST BATTLE  
LAST NINJA II  
LAST NINJA III  
LOCOMOTION  
LOGO  
LOTUS ESPRIT  
LUPO ALBERTO  
MANCHESTER U. EUROPE  
MECHANICUS  
MERCUS  
MIAMI CHASE  
MIDNIGHT RESISTANCE  
MONTY PYTHON'S F.C.  
MOONFALL  
MYTH  
N.A.R.C.  
NEURONICS  
NEVERENDING STORY II  
NIGHTBTEED

NIGHTSHIFT  
NINJA RABBIT  
NINJA RABBIT 2  
NINJA SPIRIT  
NORTH AND SOUTH '91  
OPERATION THUNDERBOLT  
OUTRUN EUROPE  
OVER THE NET  
P. P. HAMMER  
PITFIGHTER  
PLOTING  
POTSWORTH  
PREDATOR II  
PUZZNIC  
RAIBON ISLANDS  
RBI BASEBALL II  
RICK DANGEROUS II  
ROAD RUNNER '91  
JAMES POND II  
ROBOCOP 2  
ROBOCOP 3  
ROBOZONE  
RODLANDS  
ROLLING RONNY  
RUBICON  
SHADOW DANCER  
SHADOW OF THE BEAST  
SHUFFLE  
SKULL AND CROSSBONES  
SMASH T.V.  
SPACE CRUSADE  
SPACEGUN  
SPEEDBALL 2  
SPIKE THE VIKING  
SPY WHO LOVED ME  
ST. DRAGON  
STEG THE SLUG  
STRATEGO  
SU SWEET  
SUPER SPACE INVADERS  
SUPREMACY  
SWIV

SYSIPHUS II  
TEENAGE TURTLES II  
TERMINATOR II  
THE ADAMS FAMILY  
THE BLUES BROTHERS  
THE JETSONS  
THE SECOND WORLD  
THE SIMPSONS  
TIME MACHINE  
TOP CAT  
TOTAL RECALL  
TRANSWORLD  
TURBO CHARGE  
TURBO TORTOISE  
TURRICAN  
TURRICAN II  
VENDETTA  
VIZ  
VOLFIED  
WACKY RACES  
WINGS OF FURY  
WINTER CAMP  
WINTER SUPER SPORTS '92  
WRESTLE MANIA

Minden játék utántöltős, turbos változat! Egy program ára 200 Ft, amely magában foglalja a kazetta árát is! Minden játék külön kazettán található! Szállítás utánvétel a megrendeléstől számított egy héten belül történik, a postaköltség a megrendelőt terheli! Várjuk megrendeléseiteket a következő címen: PROSZOLG  
1399 BUDAPEST PF: 636

Ne felejtsetek el a megrendelésre ráírni: KAZETTA!

## Biztosan megkapod lapunkat, ha előfizetsz!

### MEGRENDELŐLAP 576 Kbyte

Előfizetési díj: negyedévre: 290,- Ft ☐  
félévre: 580,- Ft ☐  
egy évre: 1.160,- Ft ☐

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot ..... példányban.

Megrendelő neve: .....

Címe: .....

Irányítószám: .....

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:

**576 Kbyte**  
(COMGAME GMK)  
1389 Budapest  
Postafiók: 132

**576 Kbyte**



# 1869

Folytatás a 16. oldalról

## Térkép

A képernyő legnagyobb részét az éppen aktuális kontinens kinagyított képe foglalja el. A kis épületek a városokat, a zászlók pedig cégünk irodáit jelképezik. A jobb felső sarokban van a naptár, erre clickelve léphetünk előre az időben. A térkép bal oldalán lévő vitorlással tudjuk lekérni hajóink listáját. Itt fel van tüntetve a hajó neve, hogy üzemképes-e (ilyenkor egy kis vitorlás áll a hajó neve mellett), valamint a hajó épsége %-ban. A hajó épsége nagy mértékben befolyásolja a sebességét, ezért a súlyosan sérült vitorlásainkat érdemes megjavíttatni. Ha egy hajót mozgatni akarunk, válasszuk ki a nevét a listából és jelöljük ki a térképen a célkikötőt, majd egy jobb clickel lépünk ki.

A képernyő alján lévő ikonok balról jobbra:

1. A jelenlegi cégünk tulajdonában lévő pénzmennyiség.
2. Világtérkép, itt tudunk a kontinensek között váltogatni.
3. Belépés a bankba.
4. A leggyorsabb hajók listája.
5. Információ pénzügyeink jelenlegi állásáról. Itt tudjuk többek között megnézni az év végén fizetendő adót (Steuer), kölcsöneink nagyságát és határidejét (Kredit).
6. I/O menü. Itt tudunk menteni (Speichern), játékállást visszatölteni (Laden), új játékot kezdeni (Neustart), kilépni a játékból (Zum DOS), a történelmi eseményeket ki/be kapcsolni (Historisches) vagy visszalépni a térképre (Weiter).

## Városok

A városokban a következő intézmények vannak:

Kereskedő: egy bal click a városra a térképen és ide kerülünk. A Wir kaufen felirat alatt a keresett, a Wir bieten an alatt pedig a kínált árukat és azok árát láthatjuk. A következő opciók közül válogathatunk:



Welche...: vásárlás  
Ich...: eladás.  
Auf wiedersehen: kilépés.  
...Wieviel kosten mich...: a vásárolni kívánt áru mennyiségét tudjuk a jobb és bal gombbal beállítani.

OK, verladen...: áru megvétele.  
Nein, danke...: vissza az egész.  
Egy jobb click a városra, s egy rövid lista jelenik meg a városban lévő egyéb létesítményekről, ezek az alábbiak lehetnek:

Kocsmá (söröskorsó):  
Ich suche...: legénység toborzása, több kategória is van, ezek szakértettségé és bére is változó.

Was kostet...: információ arról, hogy mennyibe kerül a városban egy iroda építése.

OK, ich errichte...: új iroda építése.

Bis zum...: kilépés.  
Ich gebe Geld...: pénz átrakása egyik hajóról a másikra.

Für ein...: info. Sajnos nem ingyen van, s néha semmi hasznosat nem tudunk meg, gyakran azonban értékes információkhoz juthatunk.

Hajóépítő műhely (horgony):  
Mein Schiff...: hajó javítása. Cél-szerű teljes javítást kérni (Das Schiff...)

Welche Schiffe bauen...: új hajó építése. Lényeges tulajdonságok a legénység nagysága (Besatzung), raktér (Laderraum), a gyártási idő (Lieferzeit), az ár (Preis), a foglaló (Anzahlung) és a kabinok száma (Kabinen).

Zeigen Sie...: ugrás a következő modellre.

Könnte ich...: vissza az előző modellre.

OK, bauen...: hajó megépítése. Először nevet kell adnunk leendő hajónknak, majd ki kell fizetnünk a foglalót.

Auf wiedersehen: kilépés.

Ich suche...: használt hajó megvétele.

Ich möchte ein Schiff Verkaufen: hajó eladása.

Ich möchte mein Schiff...: valamelyik éppen épülő hajónk árának kifizetése.

Iroda (láda):

Waren einlagern: áru átrakodása hajóról a raktárba.

Waren verlagern: áru átrakodása raktárból hajóra.

Das wars dann...: kilépés.

Ich gebe Geld...: pénz átrakása hajóról az irodába.

Diese Filiale...: iroda bezárása, csak akkor lehetséges, ha maradt még egy másik is.

Információ (I):

Itt nézhetjük meg a város nevét, az országot, a fő exportcikket (Hauptexport) és a politikai állapotot (Pol. Zustand), ez utóbbi lehet stabil (stabil), nyugtalan (unruhen, zavar-gások (auftende) vagy háború (krieg).

Bank (pénzérme):

Ich brauche...: kölcsön felvétele, sajnos elég magas a kamat, úgy-

FOTÓ: PC



# 1869

hogy ezt az opciót csak végső esetben használjuk.

Ich möchte...: kölcsön visszafizetése.

Auf wiedersehen: kilépés.

## A hajók

Ha az egyik hajónk információs kártyáját akarjuk lekérni, clickeljünk a jobb gombbal a vitorlásra a térkép szélén (mintha mozogni akarnánk). A képernyő tetején láthatjuk a hajó nevét, alatta pedig a jelenlegi tartózkodási helyét, ill. hogy merre tart. A hajósziluettre clickelve tudunk vitorlásaink között lapozgatni, a Freier Laderaum mutatja, hogy még mennyi szabad rakterünk van, a Ladung mellett pedig a rakományunkat láthatjuk. A bal oldali kis pénzeszsák mellett láthatjuk, hogy mennyi pénz van a hajón. Lehetőleg minden hajónkon legyen 200-300, mivel a legénység csak akkor hajlandó dolgozni, ha pontosan megkapják a havi bérüket. A Zustand ikonnal részletes tájékoztatást kérhetünk hajónk épségéről, a Mannschafttal pedig a legénységet nézhetjük meg. A legénység szakképzettségét az E

melletti grafikon mutatja, a sapkás fickó pedig a morált. A morált általában a bér növelésével lehet javítani, de gyakran egyszerűbb az egész legénységet kirúgni és újat toborozni. A Kapitans Ordernél állíthatjuk be a parancsnok keménységét (Leicht, Mittel, Stark). Szigorú parancsoknál a hajó ugyan gyorsabban halad, viszont a kikötőkben néha a legénység föllázad és néhány napig nem hajlandó munkába állni. Az alsó grafikonon tudjuk a legénység bérét növelni vagy csökkenteni, o-ra állítva rúghatjuk ki embereinket. A Bez. mellett láthatjuk a jelenlegi bért, A Premie ikonnal pedig prémiumot oszthatunk.

## Kereskedelem

A legnagyobb jövedelmet mindig a földrészek közötti kereskedelem hozza. Európából érdemes fegyvereket vinni a gyarmatokra, különösen oda, ahol a politikai helyzet zavaros. Ennek azonban megvan az a veszélye, hogy a kikötőkben kifosztanak, úgyhogy ilyen helyekre nem érdemes sok pénzzel menni. Fegyvert szállítva egy éppen hadban álló országba szintén sok pénzt szerezhetünk. Sajnos ilyenkor az ellenséges flotta sem tétlenkedik, így a csempészet gyakran azzal végződik, hogy néhány fregatt a tenger fenekére küldi hajónkat. Az útvonal kiválasztásánál mindig vegyük figyelembe, hogy a hajónk a nyílt tengereken és

óceánokon erősen rongálódik, valamint a túl nagy távolságok miatt is ráfizetéssé válhat az egész út. Komoly hasznot csak egy nagyobb kereskedelmi flottával szerezhethetünk, ezért folyamatosan bővítsük hajóparkunkat. Az év végére mindig legyen elegendő pénz az irodánkban az adó kifizetésére, különben cégünket elárverezik és mi koldusbotra jutunk. A megadott játékidő letelte után megjelenik a Hi-score tábla, majd kezdetjük újra az egész kereskedősdit.

Olyan komplex és élethű programmal, mint az 1869 eddig Amigán még nemigen találkoztam. Minden történelmi esemény benne van a játékban a krími háborútól kezdve egészen az ópiumháborúig. A kereskedelem fő iránya és a hajók típusai szintén folyamatosan változnak, így a program még hosszú idő után se válik unalmassá, monotonná. A grafika és a hang jól eltalált és szinte minden képernyő animált, úgyhogy ezek után nem is ajánlhatok mást: ha még nincs meg a játék, feltétlenül szerezd meg.

T. J.

PC	AMIGA	
GRAFIKA	98	Összesen <b>95</b>
ZENE	90	
JÁTSZHATÓSÁG	92	

## FANTASY rajongók figyelem!

Nemsokára megjelenik  
a **BÍBORHOLD MAGAZIN**

- AD&D és más szerepjátékok
- Fantasy novellák
- számítógépes szerepjátékok
- játék levélben

DECEMBERTŐL BÍBORHOLD MAGAZIN

## FANTASY CLUB

indul a Pataki Művelődési Központban  
vasárnaponként 2-8-ig.

Fővárosi művelődési Házban  
péntekenként 2-9-ig.

Mindenkit szeretettel várunk!

Keressétek WARGAME-t!



**A Core Design ismét félelmeteset alakított az új szerzeményével, tuti sikervárományos az anyag.**

**A bevezető rajzfilm teljesen lázbahozza az embert, megpillantva pedig az első helyszínt izgott joyrángatás vesz erőt mindenkin.**

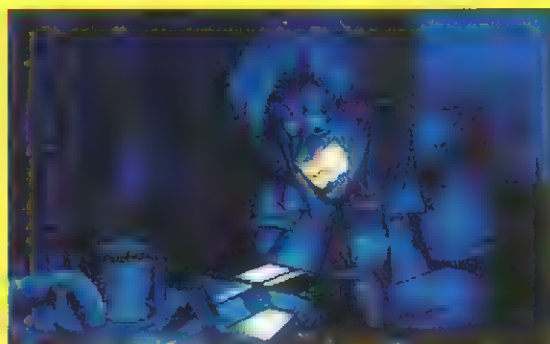


**Hajszá  
az ellopott  
rajzfilmért**

# Premiere

Dióhéjban a story: Clutch Gamble, a Core Pictures filmvállalat vágója nagy bajba keveredett. Három, álmatlan éjszakkal tarkított dolgoz nap után végre elkészül az új kasszasikerre számottartó film vágásával. Teljesen kimerülve álomra hajtja a fejét, és mikor reggel felébred, riadtan veszi észre, hogy a milliókat érő 6 tekercs szőrén szálán eltűnt. Mi lesz a ma esti premieren? Garantált a blamázs, ha nem kerülnek elő a pozitívok. Clutch őrült hajszába kezd, hogy visszaszerezze őket a rivális filmgyártó vállalatától, a Grumbling Pictures-től. Hat külön-

böző színhelyen (valójában forgatások színpadai mögött) ugrabugrárlhatunk a tekercsért. A színhelyek a következők: Western, Black & White, Horror, Cartoon, Sci-fi, Fantasy. Minden pálya egyénileg kidolgozott, más és más elől kell ugrálni, máshogy kell megoldani a talányos helyzeteket, azaz minden helyszínnek sajátos hangulata van. Ezt csak fokozza a remekbe szabott zenei aláfestés, és grafikai gégek (a hajlobogás-effekt nagyon király). Ami az alapötletet illeti, nem egy Oscar-díjas, de kit érdekel? A fő az, hogy egy jót hülyéskedhünk.







**A** Flair programozói valószínűleg a Code Masters babérajára pályáztak, mikor megalkották Demon Blues című játékukat. A főhős aranyos, nagyfülű kis lény, ellenfelei tuskés labdák, repülő szerzetek és üldögélő kis ördögfajzatok tömege. Elég bosszantó, mikor hősrünk ki sem látszik közülük, ráadásul szinte fegyvertelennek számít, a körülötte keringő kis csillagtól eltekintve, mely akkor osztja halálos csapásait, ha hozzáér valamihez. Ez sajnos elég

## KALANDOK AZ ALVILÁGBAN

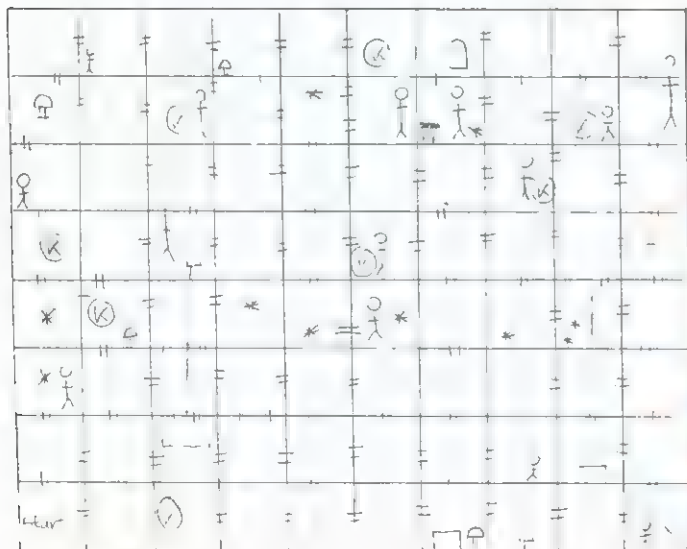
# DEMON BLUES

kevés, ha figyelembe vesszük, hogy nyolcvan helyszínen ügyködünk egy életünkkel.

A kis kék démonnak össze kell gyűjtenie nyolc kulcsot az alvilág termeiben. Ahhoz, hogy ez sikerüljön, nem csak a csillagra, de sok türelemre is szükség van. A termekben álldogáló dús idomú hölgyeket nem tudjuk eltenni az útból, másik oldalról kell őket megközelítenünk. A tuskéket lehetőleg kerüljük, ha futunk gyorsan átjuthatunk rajtuk (tűz+jobbra/balra). A gombákat felugrásnál használhatjuk. Néhány helyen át tudunk sétálni a falon, máshol pedig csak nagyon körülmenyesen juthatunk tovább.

Ha megszereztük az összes kulcsot, sétáljunk el a legfelső szintre, a térképen ablakkal jelölt terembe, és már teljesítettük is cseppet sem könnyű feladatunkat. P.P.Q.

PC	AMIGA	C-64
GRAFIKA	88	Összesen
ZENE	69	
JÁTSZHATÓSÁG	53	83





# The Kindred POLICE QUEST

## Az első nap

A legutobbi Bains-hancúrunk után ismét a szürke hétköznapiakba csöppenünk. Így kezdődik ez a mai nap is a Lytton Police közlekedérendészeti osztályán. A szoba szemközti végében találjuk saját íróasztalunkat, a rajta levő kosárkában a nekünk szánt üzeneteket. Vegyük ki belőle a cédulát, amiből megtudjuk, hogy előadásunk van ma az aulában. Következő utunk tehát a levelezőbe vezet, ahol az előadást tartjuk néhány rendőrnővendék számára. Nézzük meg a mai lecke anyagát a katedra oldalán, s tartsuk meg az órát, utána menjünk vissza az irodánkba, s Pat Morales kollégánkat rázzuk le (Sustained), majd menjünk le az első emeletre, vegyük ki a beépített szekrényből a jelzőtűz-rakétákat és az elemeket. Lépünk be a szemben lévő mosdóba, keressük meg a szekrényünket s nyissuk ki (776), majd szedjük fel a benne található dolgokat: a gumibotot, a naplónkat és az elemiámpát. Az inventoryba rakjuk az elemeket a lámpába, s térjünk vissza irodánkba, ahol újabb cédula fogad: mágneskártya igénylőlap a számítógépünkhöz. Új szerzeményünkkel liftezzünk fel a harmadik emeletre, a technikushoz, akinek leadjuk a papírt, és így mágneskártyához jutunk. Most várunk egy-két percet, s a technikus feljelentést kap telefonon egy bolondról az Aspen Falls parkóvezetőben – természetesen ez lesz első munkánk a nap folyamán. (Ha esetleg sehogyse akar na jönni a telefon, ugorjunk le kipróbálni a számítógépünket, s utána jöjünk vissza). Irány a garázs, s szálljunk be a járőr kocsi-  
ba, s irány az Aspen Falls (ld.: térkép). Néhány szó a vezetésről: először indítsuk be a slussz kulccsal az autót, mire megjelenik egy kis ablakban rendőrautónk felülről. Kapcsoljuk be az irányjelzőt, amire egy kis radarképernyő jelenik meg egy másik ablakban, amiben a villogó pont mi vagyunk. Az autós ablakba lépve a kurzor előre (gyorsítás), hátra (lassítás), jobbra, balra nyilakká alakul, e módon irányíthatjuk autónkat. Miután megérkeztünk, elegyedjünk szóba a piknikezőkkel, akiktől megtudhatunk a bolondról egyet s mást. Induljunk jobbra, a folyó felé, s próbálkozzunk szép szóval, aminek az lesz az eredménye, hogy a jelvényünket leszakítja a bolond, s a vízbe dobja. Nemsokára ő maga is bemegy a vízbe, s mi ez idő alatt vegyük ki a parton maradt ruhájából a kulcsát és az igazolvá-

## III.

nyát. Dobjuk be a kulccsomóját a vízbe, mire méregbe gurul és kijön a vízből, majd ránk támad. Most gyorsan lépünk be az inventoryba, s vegyük kézbe a gumibotot, s clickeljünk vele Sonnyra, mire védekező állásba helyezkedik, s az erőszakoskodó bolondot ártalmatlanná teszi. Rakjuk az immár fekvő emberre a bilincset, s cipeljük be a kocsi-  
nkba. Irány a rendőrség. Pisz-  
tolyunkat rakjuk be a tárolóba (olyan mint egy postaláda), mert különben megbüntetnek, s második alkalommal el is koboz-  
zák, s tegyük el a megőrző kulcsát. Így sétálunk be a garázs-  
ból nyíló zárkába (az ajtó infrás), s adjuk le az őrnök az igazol-  
ványát, majd kutassuk át a bolondot, s a nála levő kést úgyszintén adjuk le a börtön-  
őrnöknek. Ezen övintézkedések után nyis-  
suk ki a börtön ajtaját, s az őr kérdésére, hogy milyen bűncsoportba tartozik a bolond, írjuk be a következőt: 05150. Száll-  
junk vissza az autónkba, és irány az autó-  
pálya, ahol Morales leállított egy autóst. Beszéljünk a kocsi-  
ban ülő nőhöz, majd Moraleshez, s a szolgálati rendszabály ér-  
telmében ne tartóztassuk le a vezetőt, bármennyire is szeretné Pat, mert csak problémánk származhat belőle. Ülünk vissza a járőr-  
kocsi-  
nkba, s autózzunk fel-  
le

**B**ár nem tartozik már a legújabb stuffok közé sem Amigán, sem PC-n, azért megérdemli, hogy szóljunk róla néhány szót a „komoly” Sierrák közé tartozó Police Quest 3-ról. Sokaknak talán azért nem okozott sok örömet (s már le is formázták), mert esetleg, véletlenül elvesztették a hozzá tartozó térképet és kódokat, ami nélkül bizony játszha-  
tatlan. Akik a teljes leírás nélkül szeretnék végigját-  
szani, azok csak a térképet nézzék és azt a néhány számot, amit a leírásban olvashatnak. Aki gyors „rendőrösdire” vágyik, annak szánom ezt a rövid (?) leírást. Vágjunk a közepébe!

az autópályán. Néhány érdekes autóval fogunk találkozni: a feketét lehetőleg ne állítsuk le, mert egy kábítószernyomozó. Utunk során találkozunk egy fehér Mercedesszel, amely túllépte a megengedett sebességkorlátokat, és egy öreg Dodgeval, aki feltartja a forgalmat. Mindkét esetben a következő az eljárás: jegyezzük fel hány órákor szállunk ki a járőr-  
kocsi-  
ból, majd beszéljünk az ürgékhez, s kérjük el az igazol-  
ványukat, olvassuk le a rendszámukat, s ülünk vissza a kocsi-  
nkba, ahol az igazol-  
ványt tegyük a számítógép kártyanyílá-  
sába, s clickeljünk a FORM 900-ra. Itt ki kell tölteni a papírt, amin a szabálysértés-  
re vonatkozó adatok állnak, a sebesség-  
túllépés esetén 22349, a túl lassú hajtás-  
kor pedig 21654. A papírt és az igazol-  
ványt adjuk vissza a sofőrnek, majd száll-  
junk vissza járműnkbe. Fontos tudniva-  
ló, hogy lehetőleg mindig a forgalommal szemben közelítsük meg az autókat, mert különben hamar elhullunk. Legvégül egy ittas vezetővel hoz össze a sors: szállítsuk ki a kocsi-  
ból, majd végezzünk el rajta egy tesztet: mozgassuk az ujjunkat a szeme előtt, aminek az lesz az eredménye, hogy elhán-  
ya magát (egy kicsi ránk is jut belő-  
le). Következő teendőnk már csak a bi-  
lincs felkapcsolása a palira, s irány a zár-  
ka! A bolondhoz hasonló módon járunk el, de most 23152 csoportba tartozik a férfi. Miután bekerült a börtönbe, egy kis köz-



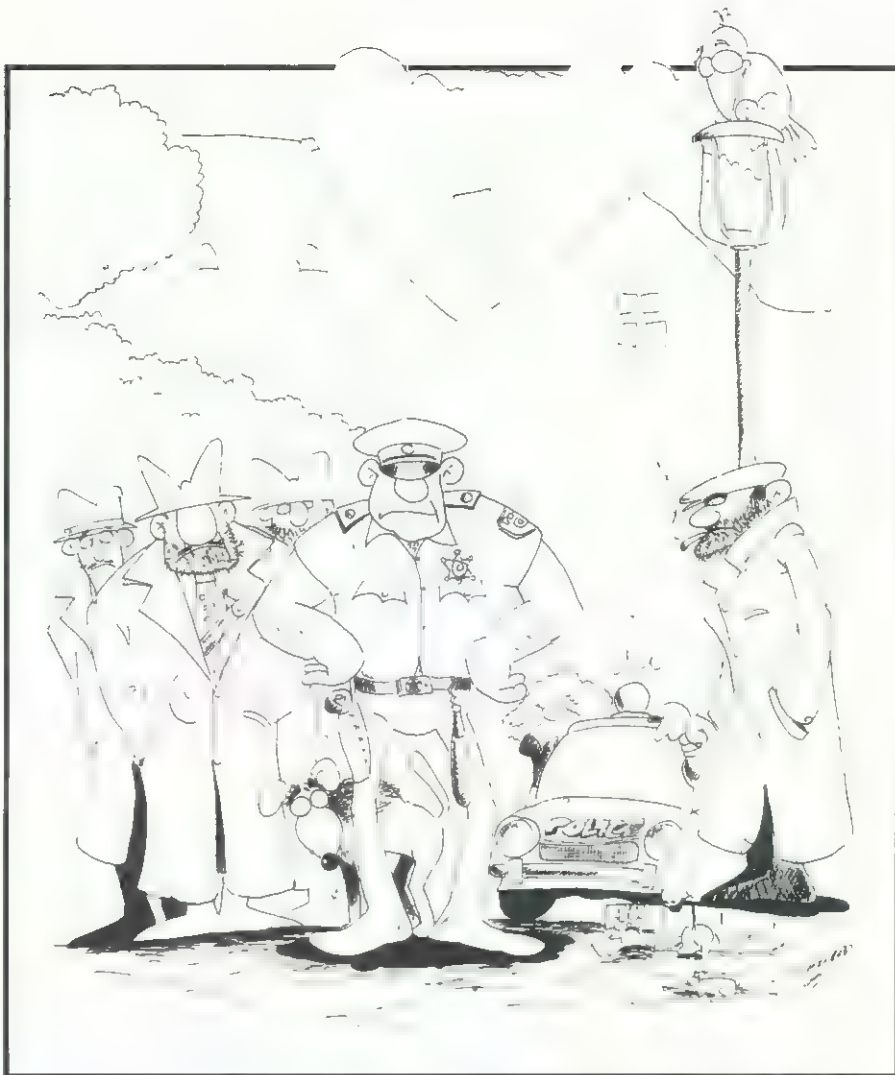
FOTÓ: PC



játékot láthatunk: feleségünket megtámadják amint elhagyja a munkahelyét, és leszúrák... Ülünk autóbba, s a rádióüzenet tájékoztat egy gyilkosság helyéről, ami a központban történt (Mall). A mentőautó még ott van, amikor Bonds odaér, s megpillantja a hordágyon feleségét. Bonds elküldi a helyszínre érkezett újságírót, aki azért átadja a névjegykártyáját. Miután ismét visszatérünk a tett színhelyére, vegyük kézbe az elemlámpánkat, és keressük meg feleségünk kocsija alatt a leszakadt medált, és jegyezzük meg a rajta található számot, ami passzol a feleségünk kezében talált láncchoz. Ülünk be a kocsinkba, s guruljunk haza a fárasztó éjszaka után.

### A második nap

Másnap délben telefonál a főnökünk, hogy egy órára a bünyügyi osztályon kell lennünk. Miután Sonny elkészült, vegyük fel a szekrényből a zenedobozt, majd menjünk be a rendőrségre, s adjuk le a medált és a láncot a garázsba nyíló kis ajtó mögötti szobában (a sorolási szám 199144), s menjünk fel irodánkba (ne felejtsük el, ma már a bünyügyi osztályon dolgozunk). Hívjuk fel a tegnap elküldött újságírót, tájékoztassuk a gyilkosság körülményeiről. Kapcsoljuk be a számítógépünket, s lépünk be a Serial# pontba, adjuk be a medálon talált számot (09987), s kérjük le az áldozat adatait (199124). Erre érdekes dolgok derülnek ki: egy volt katonára meggyilkolásakor lopták el, akit ugyanolyan késsel öltek meg mint amilyenel megszárták a feleségünket, s a halottba vájt sátcáncsillag miatt kultikus gyilkosságnak minősítették. Jegyezzük fel az elkövetés helyét, ami még a továbbiakban fontos támpont lesz. Ha megvagyunk ezekkel, ülünk autóbba s menjünk el a kórházba. Vegyünk egy rózsát a virágosnál, kérdezzük meg a nővért, hányas szobában fekszik a feleségünk. Liftezzünk fel, rakjuk a zene-



### A negyedik nap

Legelőször menjünk fel a harmadik emeletre, s vegyük ki a technikus melletti fiókból a rádiós irányjelzőt. Térjünk vissza a garázsba, s a járórkocsinkba ülve nyissuk ki a kesztyűtartót, s vegyük magunkhoz a nyilvántartási lapot, amin az általunk megbüntetett emberek adatai vannak feltüntetve. Szálljunk át a fehér kocsiba, s induljunk el a bíróságra (court). Szálljunk ki a kocsinkból, majd lépünk be a bíróság épületébe, válaszoljunk az itt jelenlévő urak kérdéseire, majd adjuk át a lapot az ügyvédnek, s máris megnyertük a pert. Visszafelé a rendőrségre Pat-et vigyük be a Mall-ba. Amikor kiszáll, a táskáját bent felejt az autóban. Gyorsan szedjük le róla a kulcscsomót, szálljunk ki, majd vigyük el a bal oldalon lévő kulcsmásolóhoz, s másoltassuk le. Siessünk vissza a kocsinkba, s rakjuk vissza a kulcsokat a helyére, s induljunk vissza a rendőrségre. A rendőrségen egy gyilkosság bejelentése fogad: jegyezzük meg a címet, ugorjunk autónkba, kapcsoljuk be a szirénát, s robogjunk a tett színhelyére. Egy elhagyatott utcácskában egy kuka és egy félig összetört kocsit fogad. A helyszínen várakozó rendőr közli velünk a gyilkosság adatait, majd elküldi a nézelődőket, s munkánkra enged. Pat néhány fotót készít a hulláról, aki a kukában található, majd mienk a terep. Szedjük ki a csomagtartónkban lévő aktatáskából a nejlonzacskókat, a fogvájót és a kaparókát. Ugorjunk be a kukába a hulla mellé, s kutassuk át: az áldozat Andrew



FOTO: PC

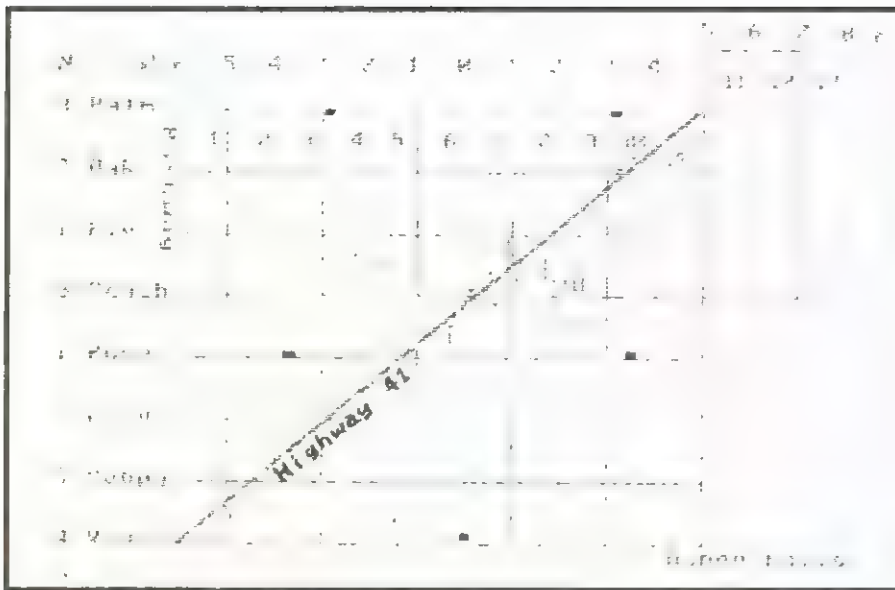
dobozt és a rózsát Marie mellé, majd távozzunk.

### A harmadik nap

A kosárkánkban egy üzenet fogad: Carla, a csöves ott volt a gyilkosság éjszakáján a Mall-ban... Jegyezzük fel a címet és hajtsunk oda. Carlanak mutassuk fel az igazolványunkat, hogy szóba álljon velünk, majd kérésére a bilinccsel csatoljuk a kosarát, amiben a vackai vannak a csöhhöz. Térjünk vissza irodánkba, s adjuk oda

munkatársunk ebédjét Carlanak, hogy hajlandó legyen beszélni. Elmondja, hogy fel tudná ismerni a gyilkosok egyikét, ha fantomképeket mutatnánk. Kapcsoljuk be a számítógépet, s válasszuk a Tools pontot, majd a Drawingot. Addig állígtassuk a szemek, haj, száj formáját, helyét, hogy mindegyik arc részére ...looks ok-ot mondjon Carla. Ezután válasszuk a search pontot, mire az arcképet azonosítja a computer Bains úrral... Vigyük „haza” Carlat, s Pat-et vigyük még be a Mall-ba telefonálni.





Dent. Emeljük fel hasán a ruhát, mire előtűnik egy sátságcsillag, amit egy késsel a bőrébe vajtak. Vegyük kézbe jegyzetfüzetünket, s jegyezzük le a gyilkosság körülményeit (click a hullán), majd kaparjunk ki bőrmintát a körmei alól egy fogvájóval (toothpicks). Ismét szabad levegőn, adjuk oda az igazolványt a halottkémnek. Vizsgáljuk meg az összetört kocszi hátsó részét, s kaparjunk le róla festéknyomokat. Rakjuk vissza a cuccokat az aktatáskába, majd irány a rendőrség. Adjuk le a festékmintát az analízisbe, majd térjünk vissza az irodánkba, ahol egy üzenet fogad dr. Wagner: a feleségünk állapotáról szeretne beszélni velünk. Autózzunk el a kórházba. Menjünk fel Mariehez, majd hallgassuk végig Wagner doktor szakvéleményét feleségünk állapotáról, mely nem éppen rózsás. Miután elhagyta a szobát nézzük meg feleségünk beteglapját, amin az ajánlott infúziódózis van feltüntetve. Nézzük meg a műszer által mutatott értéket, ami sokkal több, mint a reális. Hívjuk az ápolót a piros gombbal, mire az behívja Wagner doktort. A doktor igencsak szégyelli magát, de végül beállítja jól a dózist, és Marie szívdobogása normalizálódik.

### Az ötödik nap

A rendőrségre érve főnökünkől megtudjuk, hogy üzenet vár a computerünkön az Andrew Dent féle gyilkossággal kapcsolatban. Bekapcsolva a gépünket kérjük le a 199145-os számot, s máris olvashatjuk, az új fejleményeket: a festéknyomokat sikerült beazonosítani, egy 76-os arany színű Ford-eval. Vegyük fel a telefont, s adjuk le a korozesi parancsot az autóra (dispatch). Mivel semmi üzenet nincs számunkra, ülünk vissza a számítógép elé, s lépünk a Tools pont alatti City map-pontra. Ha az eddigi gyilkosságok helyét ponttal kijelöljük a térképen egy ötágú csillag pontjai tűnnek fel (segítségképpen kis pontok jelzik ezeket a helyeket a mellékelt térképen). Ha megvagyunk ezzel, kössük össze a pontokat vonalakkal. Ez igen nehéz feladat, ha nem fogadjuk el a computer (nem ír ki semmit), húzzunk meg újra a vonalakat, amíg nem jelzi szöveggel a számítógép, hogy sikerült felfedezni egy összefüggést a gyilkossági pontok között. Miután végeztünk, nézzük meg a mögöttünk lógó faliújságon a híreket, amiből megtudhatjuk, hogy a nőknek hol-

nap pszichikai teszt lesz. Keressük fel a pszichológus szobáját, s olvassuk el Morales aktáját. Tudomásunkra jut, hogy többször sikkasztotta el a bűntények bizonyítékait (szép kis munkatárs). A garázsban vegyük ki a tartóból fegyverünket, majd ülünk kocsiba, s máris egy rádióüzenet fogad: megtalálták a keresett autót a Saloon-ban. Jegyezzük fel a pontos címet, s hajtunk oda. Miután kiszállunk vegyük kézbe az irányjelzőt, s szereljük az itt álldigáló kocszi aljára. Vegyük egy nagy levegőt, és lépünk be a bárba. Kérdezzük végig az itt tartózkodókat, hogy nem az övé-e a kocszi, de mindig tagadó választ kapunk. Amikor megjelenik Bains álljunk készenlétbe: amikor a biliárdasztalról felénk emeli, s tekintetét, szegezzük rá fegyverünket. Ha mindent jó ütemben hajtottunk végre, Bains elmene-kül a WC-n keresztül. Fussunk autónkhoz, s indítsunk. A radaron egy fehér fény jelzi Bains útját, hatalmas tempóban. A pont nem sokára megáll az autópályán: Bains összetört. Hajtunk oda, rakjuk ki az üttető-re a jelzőfényeket, majd vessünk egy pillantást a szerencsétlenül járt úrgére: meghalt. Szedjük ki a slusszkulcsot, s nyissuk fel az autó csomagtartóját: néhány zacskó kokain gurul ki belőle, amire Pat, mint a villám lecsap. Beszéljünk a helyszínre érkezett halottkémnel, majd irány a rendőrség. Várjuk meg amíg egyedül leszünk irodánkban, s akkor nyissuk ki Pat fiókját az álkulccsal, s olvassuk le a benne levő papírról a számot. Esetleg belekukkanthatunk számítógépünk adatállományába is, de a mai napra nincs több dolgunk, csak beugorni még feleségünkhöz a kórházba, s jó éjszakát kívánni neki.

### A hatodik nap

Felérve irodánkba, beszéljünk Morales-hez, majd menjünk be a férfi WC-be, ahol végre van papír. Egy régi trükköt kell alkalmaznunk: rakjuk be a papírt a WC-be, s húzzuk le... Kijöve az illetékesből említjük meg a takarítónak, hogy valami gikszer van a WC-vel, mire ő elhúzza a csíkot. Osonjunk be a nőibe, keressük meg Morales szekrényét, s máris néhány ismerős csomagot látunk: a kokainzacskók. Jegyezzük le a felfedezésünket a noteszünkbe, majd irány a második. Irodánkban egy „meghívó” fogad a halottkémhez, ahova induljunk késedelem nélkül. Lépünk be a

szobába, s emeljük fel a borítékot az asztalról, ami érdekes dolgokat rejt: egy sátságcsillag könyvet, egy kultikus gyűrűt. Nemsokára belép Leon, a halottkém. Nekünk ad egy újságkivágást, amiben saját arcképünk látható egy sátságcsillag közepében. Leon taglalja még a halál okát, körülményeit, és megmondja Bains címét stb., miközben jóízűen fogyasztja a reggelijét (furcsa guszús...). Adadja még feleségünk nyakláncát, amit az áldozatnál talált. Ugorjunk fel Mariehez, s tegyük a nyakába a láncát, aminek hatására végre kinyitja a szemét. Ismét a kocsiba ülve egy tüzesetről tájékoztat a rádió: a cím megegyezik Leon által megadottal. Robogjunk oda, majd érdeklődünk a tűz okáról a parancsnoknál. Sajnos semmi ötlete sincs... miután eloltották a lángokat, lépünk be, s keressük mega hamu alatt a fényképet, amin a Bains testvérek láthatóak. A fotó jó támpont a jövőre nézve: leolvasható róla egy cím, s hogy a testvérek közül az egyik katona volt. A következő szobában ijesztő kép fogad: egy sátságcsillag, öt csúcsában gyertyákkal. Ugorjunk vissza a felszerelésünkért (csomagtartó), és vegyünk mintát az itt lévő haj és vérmárványokból. Visszaszállva autónkba, vegyük célba a Mall-t, s menjünk be a katonai toborzóba. Igazoljuk magunkat, majd adjuk át a talált fotót az ezredesnek, aki készségesen kinyomtatja Jessie adatait. Vegyük magunkhoz a nyomtatványt, s siessünk a rendőrségre, a másodikon lévő pszichológushoz, s adjuk át neki elemzésre az imént szerzett anyagot. Miután analizálja, milyen karakterrel állunk szemben (nem volt nehéz kitalálni), menjünk a fotón látott címre, a bűnbarlangba. Kiszállva autónkból, kopogtassunk a páncélaajtón, amire valami mozgolódást látunk, de semmi nem történik. A lépcsővel lehetőleg ne kísérletezzünk, úgyis csak leszakad alattunk. Autózzunk a bíróságra, s leadva az illetékesnek az újságkivágást, a gyűrűt, a könyvet és a fotót egy házkutatási parancsot jutunk. Térjünk vissza a bűntanyára, ahol hiába lobogtatjuk boldogan a parancsot, semmi eredménye. Menjünk vissza a bíróságra, aki unszólásunkra egy páncélozott járművet bocsát rendelkezésünkre. A pontmániások ugorjanak be a rendőrségre, és adják be nyilvántartásba a bizonyítékokat. Visszatérve a végső célponthoz, vegyük kézbe hűsleges segítőnk, a 9 kal. Berettát, és álljunk az ajtó mellé. Miután a páncélauto rendesen elvégezte munkáját, összeszedve minden bátorságunkat lépünk a házba. Hidegvérrel locsantsuk szét a dívány mögül rántámadó fickó koponyáját. A társával nem lesz semmi gond, megadja magát. Verjük bilincsbe, majd adjuk át a közben megérkezett rendőrnök (jókor jön...). Vegyük fel a TV távirányítóját, de ne bámuljuk a CNN adását, inkább nyomjuk mega 8-s gombot, mire a kandalló mögött megnyílik egy titkos ajtó. Lépünk be, de ne veszítsük el a fejünket, üdvözöljük néhány golyóval a bodórnok mögül kiugró fickót. Az asztalon megpillantjuk a kokain pártját, belép Morales, és micsoda meglepetés (bár már sejtethető volt) pisztolyt szegez ránk! Semmi pánik, jönnek a nehéz fiúk, s ártalmatlan-ná teszik a bűnbanda utolsó tagját is. Most már nincs más dolgunk, mint vidáman végignézni egy hamisítatlan amerikai stílusú befejezést... és várni a 4. részt.

Koronczai Gáspár

PC	AMIGA	
GRAFIKA	93	Összesen <b>92</b>
ZENE	80	
JÁTSZHATÓSÁG	95	



Ki ne ismerné Conant, Howard rettenthetetlen hősét, a hosszú hajú, mindent legyőző izomagyú barbárt? A nagy népszerűség ellenére eddig nem nagyon jelentek meg számítógépes játékok, amelyeknek ő lett volna a főszereplője – talán jogdíj problémák miatt. A Spirit of the Excalibur c. játék készítői most végre rászánták magukat, hogy egy hasonló stílusú verekedős-kalandjátékban végre a komputer képernyőjén is életre keltsék a hard fantasy leghíresebb alakját.

## CONAN. THE CHIMERIAN

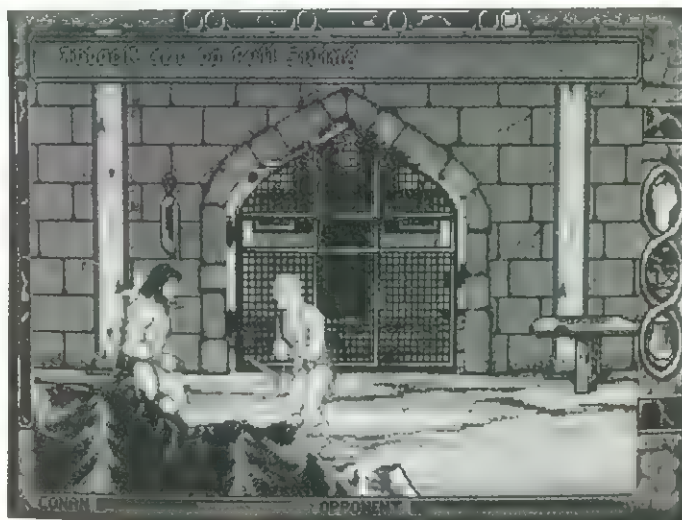
Conan, az igazság bajnoka, a gonosz zsarnokok és sötét mágusok pusztítója ezúttal is méltó feladatot kap: a világ meghódítására és rabszolgasorsba döntésére törekvő istenkirályt, Toth Amont kell elpusztítania. A dolog persze nem egyszerű, először a főpap talpnyalóival kell kezdenünk, és minden különlegesebb ellenfél elpusztítása válogatott varázstárgyakat igényel.

Az irányítás egyszerű: a térképen a jobb oldali felső ikonra clickelve mozoghatunk, a városban arra a helyre clickelve, ahová menni akarunk. A jobb oldali középső ikon mutatja tulajdonságainkat: életerő (stamina), védetség (defense), fegyver szakértelmeink (chop, swing, thrust), és lopakodásunk (stealth). Mindez némi szerepjátékízt kölcsönözve a dolognak. A fegyver szakértelmek közül kezdetben csak a swing van meg, a fegyvermesternél szerezhethetünk újakat és itt fejleszthetjük tovább őket. A többi tulajdonság akkor fejlődik, ha teljesítünk egy küldetést. A jobb oldali alsó ikonnal az inventoryt kérhetjük le. A képernyő tetején a kék gomb a SAVE/LOAD/QUIT menü. Egyszerre ugyan csak egy mentett állásunk lehet, de aki valamennyire is járatos a DOS-ban, könnyedén csinálhat több mentett állást az eredeti SAVE fájl átnevezésével.

### MOZGÁS A VÁROSBAN

Shadizar városa hatalmas, vagy legalábbis nagyon nehéz benne tájékozódni. Térképezni is kemény feladat, de szerencsére kaphatunk részleteiről térképet. Ha van már teleport

varázslatunk, azt használva kirajzolja a program a környezetünket piciben. Ha ezután a térképen kívülré clickelünk, a teleport megmarad, használhatjuk később újból. Föld alatt a *gem of sight* használható hasonlóképpen. Rögtön a játék elején eligazítást kapunk, hogy melyik kocsmát (Wild Boar) keressük. Ez valahol a város északnyugati csücskében van, aránylag könnyen meg lehet találni. Itt kapjuk az első nagy feladatot, és minden továbbit, ha az előzőt teljesítettük. Ezen kívül kaphatunk mellékfeladatokat a templomokban (hozzuk vissza a *gem of sight*-ot, a *staff of power*-t). Ha ezeket megszerezzük, erős varázstárgyakhoz jutunk, ha vissza is vesszük őket, sok pénzhez (amiért jó kardot lehet venni). A különböző épületekbe természetesen az ajtón keresztül tudunk bemenni. Vannak kulcsra zárt ajtók, ezeket akkor tudjuk kinyitni, ha már bevásároltunk a kulcskészítőnél. A tájékozódás térképezés nélkül is megoldható, úgy, mint minden játékban: ha elég sokat barangolunk Shadizarban, előbb-utóbb kiismerjük magunkat térkép nélkül is. Érdemes minden épületbe bemenni, és arról mindegyképpen jegyzetet készíteni, hogy körülbelül mi hol található. Majdnem minden boltból (fegyver, kulcs, vegyes, varázslat, ékszer) több található, különbség csak az árakban van! Hasznos infót nyerhetünk ezek hollétéről, ha a járőrelőekkel társalgunk. Ha egy lakóházba betévedünk fosztogathatunk is. Minden tárgyra érdemes ráclickelni, amelyik felvillan, abban lehet hogy lesz pénz, drágakő vagy valamilyen varázssital. Ha már valaki fosztogatja a házat, és azt lecsapjuk, akkor biztosan



FOTÓ: PC

találni fogunk valamit. Van olyan ház, ahonnét lépcső vezet a tetőre más helyeken a szőnyeg alatt lejárát vezet a föld alá.

### PÉNZ

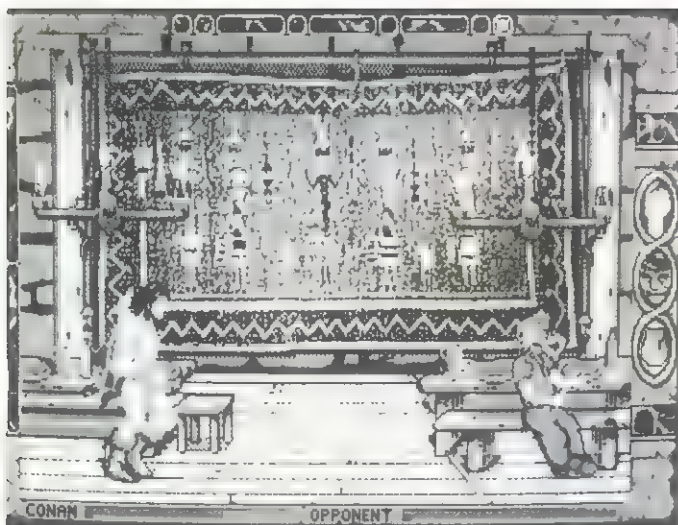
A játékban komoly szerepe van a pénznek. Kezdetben csekély vagyonunkat a házak fosztogatásával szaporítjuk. Nem igazán Conan-hoz illő, de én nem találtam jobb módszert. A szerzett tárgyakat (drágakövek, varázssitalok) érdemes a legközelebbi boltban eladni. A küldetések során jónéhány tárgyat szerezhethetünk, amelyeket szintén megvesznek a boltok. A templomok által kért tárgyakért rengeteg pénzt fizetnek, de nem biztos, hogy érdemes őket visszavinni. A pénzüket kezdetben mindegyképpen a fegyvermesternél költjük el (a Wild Boar-tól délre lakik). Rögtön érdemes megvenni a *thrust* szakértelmet, és azt fejleszteni, mert sokkal hatékonyabb a *swing*-nél. Amikor már elég sok pénzem

volt, és a fegyver szakértelmeimet alaposan felpumpáltam, én egy varázskardot vettem (Enchanted Sword). Egy szörny max. 1-2 dőfés volt ezután. A varázssitalok közül csak a White Lotus bizonyult hasznosnak, amely visszatölti az életerőt max-ba, de illet sem érdemes venni, mert elég sokat lehet találni.

### HARC

Ahányszor egy rosszindulatú egyénnel vagy szörnyel akadunk össze, a kép átvált kinyitott oldalnézetbe, és meg kell vívunk az ellenféllel. A le nyíllal vesszük elő ill. rakjuk el a kardot, a fel nyíllal használjuk. Ezen kívül még a bal-jobb nyíllal lavírozhatunk – nem sok lehetőség. Következésképp a harc általában abból áll, hogy az ember előkapja a kardot, aztán nyomkodja a fel nyíllat, mint az őrlő. Ha jók a tulajdonságaink úgyis nyerünk. Minden ellenfélre meg van határozva, hogy mi





FOTÓ: PC

lyen támadási mód a leghatékonyabb (chop, swing, thrust). Az 1-3 gombokkal válthatunk. A leölt ellenfélre clickelve átvizsgálhatjuk, hogy van-e nála valami.

## KÜLDETÉSEK

Első feladatunk, hogy a város nagyhatalmú kígyó-kultuszának, a Set vallásának szent állatát elpusztítsuk. A kocsmárostól rögtön kapunk egy térképet, amely alapján eljutunk egy másik fickóhoz, a város északi, középső részén. A hátsó kijáraton távozva, dél felé a legalsó házban fogad minket a sebesült céhfőnök. Mögötte, a szőnyeg alatt van a labirintus bejárata. Ide már fátylával megrakodva kell jönni (kapható a vegyesboltban). A labirintusban az első ajtó mögött megtalálható a Snake Sword, amely a szent állat elpusztításához szükséges. Észak felé kímászva a labirintusból, szobáról szobára verekedhetjük magunkat előre a cél felé. A kígyó fészke az egyik szobor alatt van. Felaprítva a kígyót (kell a *thrust* képesség!), teljesítettük az első feladatot. A nagy térképen kapunk egy kriptát, ez a második feladat. Csak úgy érdemes ide elindulni, ha megszereztük a Ruby Amulettet. A tárgyat rejtő földalatti labirintus egyik bejárata a piactértől északkeletre, egy piros tetejű házban van, a szőnyeg alatt. A zöld nyíllal jelölt folyosó egyik szobájában fogjuk megtalálni. A kriptában az élőholt király elpusztítása igen egyszerű, csak az amulettet kell használnunk, és máris megvan a kért korona. A harmadik feladat hölgymentés, egy dzsungel-piramisban. Nem szabad a démon közelébe menni, hanem fel kell aprítani az összes fickót a környéken. Akkor a démon odajön hozzánk, és leverhetjük. A piramisban, ha

felmászunk a liánokon, rengeteg tárgyat lehet találni. A negyedik feladat Toth Amon jobbkézének, az elvetemült zamboula-i papnak az elpusztítása. A labirintusnak már a bejárata is titkos, oda kell clickelnünk Zamboula külső falán, ahol a három fej van. A többszintes labirintusrendszer borzasztóan bonyolult, csapdákkal, szörnyekkel teli. Itt már nem lehet boldogulni térképezés nélkül. Sajnos, a „staff in hole opens pit” megfejtésére nem jöttem rá, így nem tudtam legyőzni a láthatatlanná váló papot. Ha esetleg valaki továbbjutott, szívesen várom a tippeket...

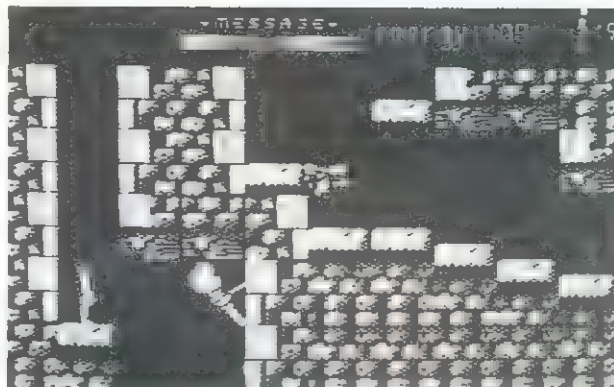
## SZUBJEKTÍV

A játék hatalmas mennyiségű (és nagyon jó) grafikát tartalmaz. A koncepció, a játék is jó lenne, ha a feladatot hozzáértő programozókra bízta volna. Az állandó töltögetés miatt a játék Amigán már eleve élvezhetetlen, ha nincs winchesterünk. A figuránk gyakran beragad a falba (főleg a labirintusban), így vissza kell töltenünk az előző állást. Ahányszor bemegyünk egy ajtón és kijövünk, a szörnyek újratermelődnek. A sztori egyébként jó, de hát mindenki tudja, hogy van ez – sok játék után az apró bosszúságok olyan nagyra nőnek, hogy már a játszhatóságot veszélyeztetik. A PC verziót azért minden fantasy és kalandjáték-rajongónak tudom ajánlani.

Mike Murphy

PC	AMIGA	
GRAFIKA	88	Összesen
ZENE	60	
JÁTSZHATÓSÁG	65	72

# PHARAO'S REVENGE

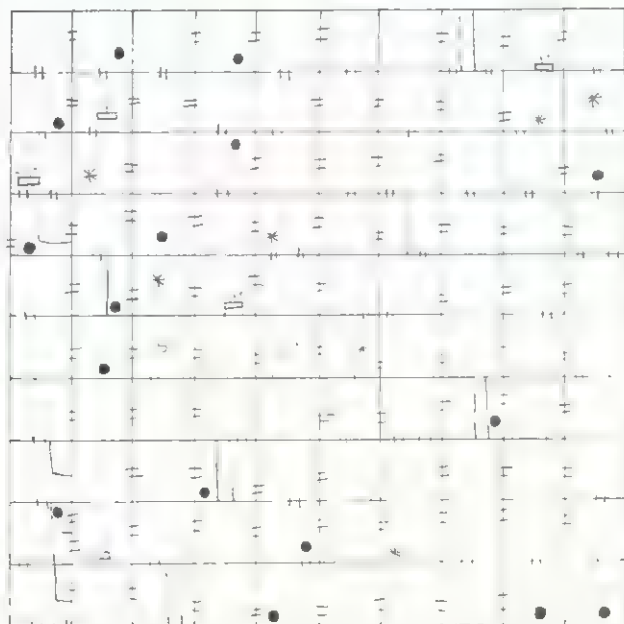


Jártál már a fáraók birodalmában? Ha nem, próbáld ki ügyességedet a Pharaoh's Revenge című játékban. Minden megtalálható benne, ami egy ilyen kalandhoz kell. Múmiák, kígyók, csapdák, liftek és ha ez még nem lenne elég, feladványokat is meg kell oldanod. Ezeket az elszórtan található táskákból (?) veheted elő. A kockákat úgy kell forgatnod, hogy az ábrák legyenek felül és a fejekeletűntetted. Csak az érvényes, amelyik táska nyit-

va marad. Ha végképp nem boldogulsz, a Space billentyű lenyomására újból folytathatod utadat. A köteleken csak akkor tudsz tovább mászni, a Tűz gomb megnyomásával, ha az emberke keze a kötélhez ér. Ha rosszkor nyomod, kezdheted a mászást előlről. Remélem a térkép segítségével könnyebben el fogsz igazodni a száz szobát tartalmazó piramisban úgy, hogy nem ér utol végzetted, a „Fáraó Átka”...

FOTÓ: C-64

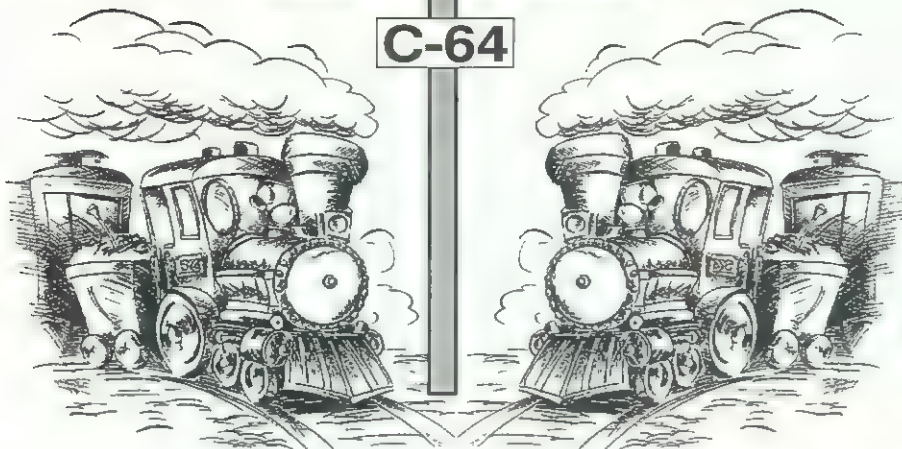
P.P.Q.





## ÉRKEZÉSI OLDAL

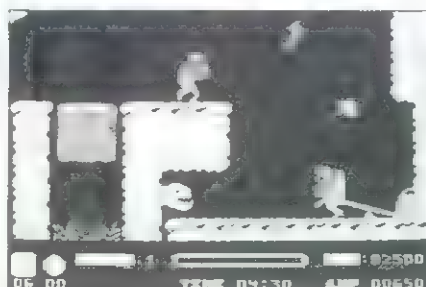
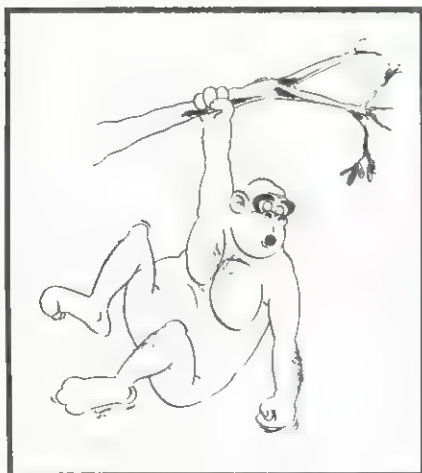
C-64



Volt egyszer, kétszer, ötször, tízszer egy TV-foci. Az elsőt két pálcikát mozgatunk egy széles rés előtt, egy nagyobacska bogyt üldözve. Mindez persze fekete-fehérben. Mára sok minden megváltozott, csak egyvalami a régi: az alapötlet. A 92-es tévéfoci neve SMASH OUT, színei a szivárvány összes színében pompáznak, az ütők formatervezettek, a pályán úrhajók húznak el nehezítésképpen, minden izeg-mozog. Az ütőinkkel tudunk előre-hátra is járkalni a gól belövése érdekében. A röpködő tárgyakon a legvárattalabb irányba pattan meg a labda. Azt hiszem, máris túl sok szót vesztettem a játékra, tehát térjünk át egy másikra.

A TOKI esetében valami a régi időkre emlékeztet. Azt hiszem a játék színvonala röppentett vissza 1984-be. Hiába jelent meg a TOKI a kilencvenes években egyre népszerűbb adathordozón (cartridge-on), ez még nem biztosíték a sikerre. Ahhoz képest, hogy egy elvileg 64Kb-os tárcapacitással dolgozó cartridge-ra írták meg, nem sok látszik ebből a játékon. Egyszerű mászkálós-ügyességi anyag, elnagyolt, korántsem jópofának mondható sprite-okkal, kellemetlen háttérgrafikákkal. Az egyetlen erénye az, hogy tényleg ügyesnek és kitartónak kell lennie annak, aki végig akarja nyomni a játékot. Úgy látszik az Ocean csillaga 64-en leáldozóban van.

A mostani Érkezési oldal az emlékezés jegyében fogant, az már biztos. Gondolom mindenki él még a Blue Max nevű ősrégi anyag emléke. Bennem legalábbis rögtön ez merült fel, mikor megpillantottam a BLUE BARON-t. Semmi csicsázás,

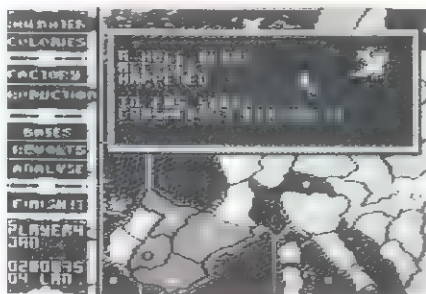


TOKI (C-64)

BLUE BARON (C-64)



SCENARIO (C-64)



semmi erőlködés: a programozók nem akarták túllihegni a dolgot, csak egy egyszerű repcsis lövöldözést akartak összehozni. Szerintem nagyon cuki a játék, nem foglal sok helyet, ráérő időben pedig el lehet hülyéskedni vele néhány percre. Felszállás után lövöldözzünk, kacskaringózzunk, bombázzunk, ahogy a csövön kifér. A végrehajtandó feladatot a szintek elején meghatározza a program. Csak egy bombát tudunk egy felszállással felvenni, úgy-

hogy ügyesen dobáljuk! Ha célt tévesztünk, vissza kell mennünk a bázishoz. Közben persze ne kíméljük a léghajókat sem. Ja, a level-kódok: COOL, PETS, WILT, GAME, LOST.

Most néhány nyúl farknyi hír: a taktikai/stratégiai játékok szerelmesei meg fognak veszni a SCENARIO nevet viselő új játékért, amely valamikor az 1920-as években játszódik Európában. Területfoglalások, kolonizálás, iparfejlesztés, forradalmak leverése; minden ami szem-szájnak ingere.

Megjelent a STONE AGE, ami Amigán már egy hónapja arat, s most C64-en is hozzáférhető. Remek logikai játék, ami nagyon kemény fejtörést igényel, igazi csemege a stílus szerelmeseinek. Hosszú elmélkedést igényel, míg eljutunk a kiindulási pontról sárkányunk barlangjába, az egyirányú liftek felhasználásával.

Még egy frappáns logikai anyag került a kezembe az utolsó pillanatban. A neve 12 O'CLOCK, ami híven kifejezi a játék célját is. A kilenc óra mindegyikét 12 órára kell beállítani, a mellettük lévő tekerők és a közöttük lévő szabályzók segítségével. Ez



E.T.'S RUGBY (C-64)

STONE AGE (C-64)



sem primitív feladat, könnyedén leizzad három kilót az ember, mire összehozza a dolgot.

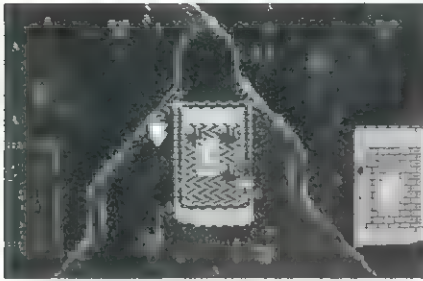
Végül még egy kellemes színfolt. A játék az E.T.'s RUGBY névre hallgat. Semmi köze nincs ET-hez, azt viszont nem tudom, hogy melyik rögbisztárról kapta a nevét a program. Első ránézésre egy kicsit kezdetlegesnek tűnik a menürendszer, de az opciók beállítása után remek játékokban lehet részünk. A program teljes mértékben követi a rögbi szabályait, a játékosok irányítása pedig tényleg nem hagy semmi kívánnivalót maga után. Beállítható a rugások szöge, a taktika a felállásnál, videóra vehető a lejátszott játék (replay), stb. Kell-e ennél több? Azt hiszem, nem. Szerezd meg, ha nem akarsz lemaradni egy frankó anyagról!

Végszóként: a mostani Érkezési oldal azért lett ilyen meglehetősen rövid, mert jött Jópár C64-es anyagot kiemeltünk belőle, hogy azokat nagy színes oldalakon mutassuk be, és ezzel is a 64-es tulajdonosok kedvébe járunk. Reméljük nem bánjátok.

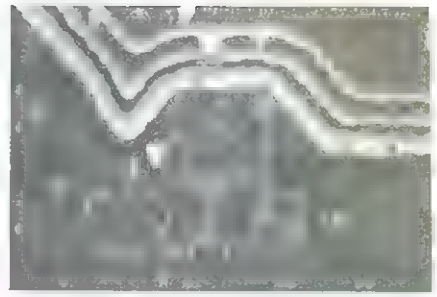
Zolee



FOTÓ: PC



FOTÓ: PC



**F**eladatunk tulajdonképpen egy középkori (ez nem teljesen biztos, hiszen a csatában tankszerű szerkezetek is felbukkannak) tengerparti vár megvédelme. A játék minden fordulójában kapunk néhány ágyút, melyeket először el kell helyezni várfalainkon belül. Ezután következik a csata, melyben lehetőleg az összes ellenséges hajót el kell süllyesztenünk, a tankokat pedig ki kell lönnünk. Ehhez gyorsaságon kívül semmi másra nem lesz szükségünk. A csata végén pedig (amikor ellenfelünk erőt gyűjt a következő támadáshoz) a lerombolt várfalakat kell gyorsan rendbehoznunk. Ekkor a Tetrisben megszokott elemeket kell sorban várunk köré leraknunk úgy, hogy azok csak teljesen üres, füves területre kerülhetnek. Ha a falat egy szürke bukára tesszük, az rögtön tankká változik. Az építkezéssel igyekeznünk kell, hiszen ha a falak a rendelkezésünkre álló időn belül nem zárulnak be, a partit

## Rampart

**Nem is tudom,  
a játékok mely típusá-  
ba soroljam ezt a most  
következőt. Egy kicsit  
hasonlít a Tetrisre, ám  
lövöldözni is kell  
benne, de leginkább  
gyors helyzetfelismer-  
és és jó döntések  
kellenek hozzá.**

elveszítjük. (Az elemeket az egér jobb gombjával tudjuk forgatni, a ballal pedig letenni.) Ha ezután még marad időnk, az építkezéssel valamelyik szomszédos vár felé is terjeszkedhetünk. Így újabb várakat csatolhatunk területünkhöz, melyekért a plusz pontokon kívül a következő körökre egyre több újabb ágyút is kapunk.

Két vagy három játékos esetén a hadak egymás ellen szállnak harcba, s természetesen most a védekezés mellett a fő cél az ellenséges várak lerombolása lesz.

A program 256 szint használó grafikájával elég látványos. A megoldandó feladatok viszont egyszerűek, a különböző szintek csak az ellenséges hajók számában és gyorsaságában különböznek egymástól, így szerintem egy játékos esetén ezek a csaták csak egy rövid kikapcsolódást jelenthetnek majd egy-egy „nagyobb” játék szünetében. (PC)

## Graeme Souness Soccer Manager

A „C-64 gazdákat” már egy ideje elhanyagolták a menedzserprogramok készítői. Na de most végre vége a nélkülözésnek, ugyanis ez a szépen megrajzolt, jól kezelhető focimenedzser program biztosan mindenkinek kellemes szórakozást fog nyújtani.

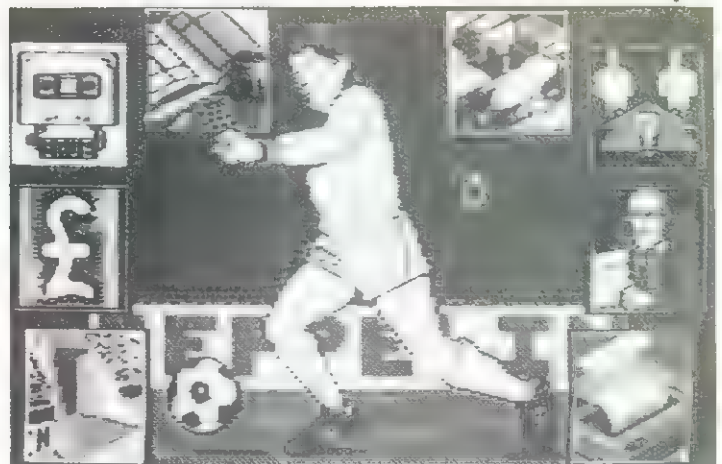
A képernyőn legtöbbet egy szép nagy rajzot láthatunk. A játék különböző lehetőségeit az e körül megjelenő kis ikonok nyomkodásával érhetjük el, s minden művelet befejezése után ide jutunk vissza. De nézzük, mit tehetünk egyáltalán csapataink érdekében:

Kezdjük a csapat összeállításával (kérdőjel). Itt az F betűk a 11 kezdőt, az S pedig 2 cserét jelzi. Ezeket a betűket a tűzgomb nyomogatásával tudjuk betenni, illetve kivenni.

A mérkőzést a játékoskijárási ikonnal kezddhetjük meg. Meccs közben beavatkozni nem tudunk, csak a gólhelyzeteket, az izgalmas pillanatokat látjuk kinagyítva (ezt a módot ki is kapcsolhatjuk – Highlights Off). A cseréket a szünetben intézhetjük el.

A mentőautóban a csapat sérültjeit látogathatjuk meg.

Üzleti dolgainkban három rajzocska áll rendelkezésünkre. A kávénál az első lapon csapataink pénzügyi mérlegét találjuk, a többin pedig a játékosok listáját. Ebben minden ember neve mellett kora, pozíciója és ára látszik. Ha valamenyikre rámutatunk, alul a két vízszintes sáv labdarúgónk ügyességét és erőnlé-



tét mutatja. A font jelenél játékosokat vehetünk (Buy) és adhatunk el (Sell). Az emberekről mindkét listában a már előbb megismert adatokat találjuk meg. A bankot egy üzletember képe jelzi. Itt pénzügyi helyzetünket nézhetjük meg, illetve kölcsönt vehetünk fel. A kölcsön összegét egy számológépen kell bepötyögnünk, s a szám végét az = lenyomásával kell jelezni.

A nyomtatónál a bajnokság állását és a sorsolást nézhetjük végig. Végül a lemez-ikonnal természetesen a játék állását vehetjük lemezre, illetve tölthetjük be.

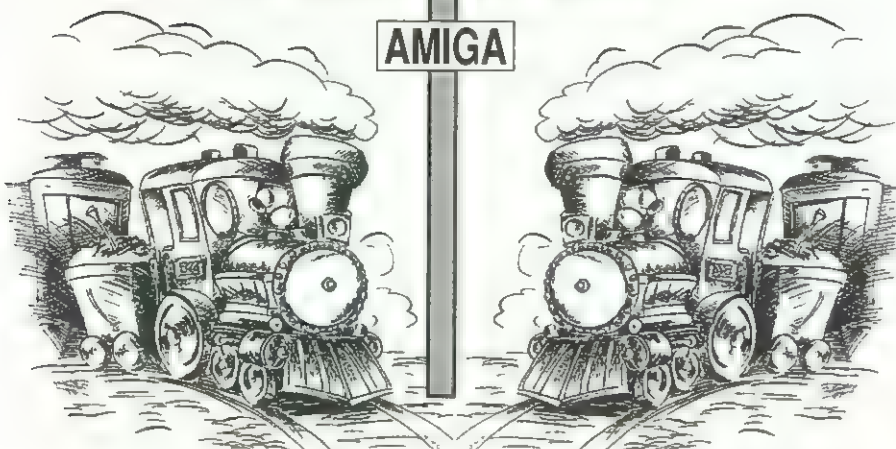
Szóval a játékban minden benne van, ami egy menedzserprogramhoz nélkülözhetetlen. Igaz a program kicsit elmarad az Amiga és PC nagyjaitól, de ha figyelembe vesszük a gépek közötti különbséget, egy szót sem szólhatunk. (C-64, Amiga)

FOTÓ: C-64



## ÉRKEZÉSI OLDAL

AMIGA

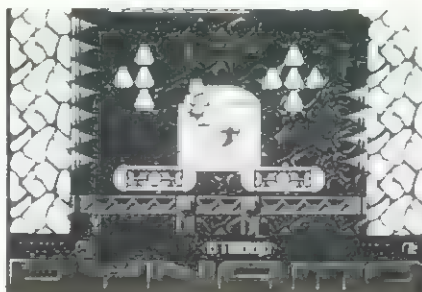


Nyissuk a sort egy eszméletlenül jól eltallt játékkal. a **DYNAMO**-val. Főhőse leginkább egy elhízott, batman-szerűre bűjt denevérre hasonlít. Egy fűtatókkal, WC-pumpákkal, hűsdrálókkal, tűzgolyókkal teli 6 szintből álló labirintusrendszeren kell végigbuktácsolnia segítségünkkel. Minden olyan elemmel rendelkezik a game, ami a stílus legjobbjainak jellemzője: változatos hátterek, pimasz ellenfelek, jó reflexeket és idegeket igénylő játékmenet, jól animált mozdulatok, a joy minden egyes moccanására reagáló sprite-ok. Ja, és ne feledjük: az ellenfelekre ráugorva agyonlapíthatjuk őket, a kis örbödészertű helyekre pedig menjünk be, mert ezután innen kezdjük újra a szenvedést, ha netalántán elhaláloznánk. Mit szaporítsam a szót: kötelezően előírt anyag mindenkinek.

Evezzünk egy kicsit más vizekre, azaz hogy kanyarodjunk más utakra, a **RED ZONE** segítségével. Az új motor-szimulátor első látásra sokat sejtet, azonban jobban megismerve egy kicsit lehangelőbb az eredmény. A programokat leginkább az jellemzi, ha az elődökhöz hasonlítják, vajon hozott-e valamilyen áttörést azokhoz képest. Hát, a **RED ZONE** nem büszkélkedhet ilyen babérok. Például csak egy típusú motorral versenyezhetünk, nincs választási lehetőség. A verseny körülményeit azonban tizennégy-féleképpen változtathatjuk. Ha minden pluszt bekapcsolunk és így szemléljük a játék külsőjét, akkor mindenképpen szemrevaló. De ekkor jön a meglepetés: a grafika mozgása élvezhetetlenül lassul, ugrálva válik. Ezzel elvesztjük minden charme-ját a játék. Az irányítás sem túl jól sikerült, mivel 20 km/h felett szinte lehetetlen bevenni a kanyarokat. A **RED ZONE** csalódást okozhat azoknak, akik túl sokat várnak tőle.

A ninjas játékok ónási népszerűségnek örvendtek minden időben, tehát hálás téma a software-házak számára (gondoljunk csak a Last Ninja sorozatra vagy a Shadow Dancer/Shadow Warriors párosra). Azóta néma csend uralkodott ezen a területen; erőltet próbálkozások ugyan akadtak, de egyik sem hozott áttörést. Most egy igazi sztár van születésben, a neve: **SWORD OF HONOUR**. Büszkén mondhatom, hogy az 576 KByte volt Magyarországon az első, aki beszámolt az új fejlesztésű programról (1992 Duplaszám/Csevegő). Most, hogy megjelent a piacon, visszatérünk rá néhány szó erejéig. A játék remekbe szabott háttér-, és spritegrafikával készült, kifinomult animációval, rengeteg mozdulattal fázissal. Minden pálya 20 képernyőből áll, amin nem egyszerűen balról jobbra végig kell haladni, hanem térképezve kell megtalálni a kijáratot! Az ellenfelek legyőzése más és más stratégiát követel meg tőlünk, mivel egyesek legyvertelenek, mások szurikkennel, dobócsillaggal vagy láncokkal fellegyerkezve. Persze jól irányított mozdulatokkal mindenkit a földre küldhetünk. Ellenfeleink tárgyait érdemes magunkhoz venni, nemkülönben az elhullajtott kajakát, egyéb tárgyakat (pl. Buddha-szobrocska, legyező stb.) Ezeket a tárgyakat aztán átadva a rászorulóknak, könnyebben juthatunk előre (taktikai elem!). A hangeffektekről: életszagúak. Például madárcsípés, miközben izzadtra bunyózzuk magunkat. Tök jól! Nehogy elszalassz!

Sokat akar a szarka, de nem bírja a farkát! Így tudnám egy mondatba sűríteni az Europress Software új programjáról, a **DOJO DAN**-ról alkotott véleményem. Amennyire



DYNAMO (AMIGA)

nagyszerű az előző karate program, annyira alapszintű emez. Mászkalás, ügyességi játékról van szó, aminek alapsztorija a távoli keletről indul, majd valamilyen Kavalkádia birodalomba torkollik. Mindenből egy kicsit sokat akartak a programozók: túl nagy az ellenfelek kavalkádjája (innen a Kavalkádia elnevezés), túlfeszített a pályák nehézsége, csicsásak a háttérgrafikák, izléstelen a színösszeállítás. Aki a végtelennek tűnő mászkálásokat és a szemfacsaró képeket szereti, az imádni fogja.

Ismét más tészta: egy kis flipperezés. A területekre kerülő játék neve **SUPER PINBALL**, melynek megjelenésénél a Codemasters bábáskodott. Egy kicsit elszomorító lett az eredmény: kockásan mozgó, a fizika törvényeire fittyet hányó golyó, szegényesen berendezett játéktér, egyszerűen akár a hónap bukása címre is pályázhatott volna. Nézzünk inkább valami mást!

A focirajongók e hónapban két újdonsággal is megismerkedhetnek: az egyik a **LIVERPOOL**, a másik a **SENSI SOCCER**. Az első egy 3D-ben megírt anyag, nagyalakú sprite-okkal, a második ennek ellentéte: felülnézetből látunk rá a pályára, amin hangyányi manuszok futkároznak. Bár a **LIVERPOOL** elsőre biztatóbban néz ki, a **SENSI SOCCER** ezerszer nagyobb szórakozást nyújt. Nem hiába tanyázik második hónapja a toplista élén. Mindene megvan, ami csak kell: szögletűgás, sorfálalítás, tizenegyes, visszajátzás, szabadugrás. A szerkesztőség egyöntetű véleménye, hogy a **SENSI SOCCER** az eddigi legjobb fociprogram. Te se hagyd ki!

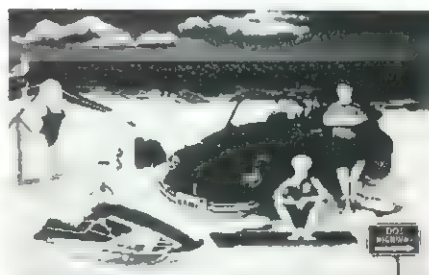
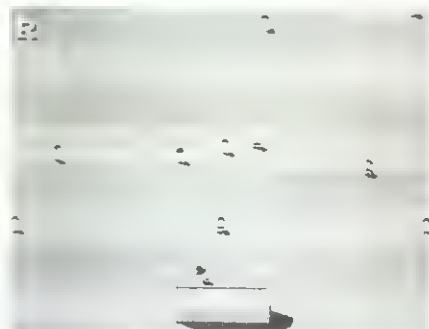
A következő területekre kerülő anyag valódi csoda a maga nemében. A **PUSHOVER** az egyik legcseccsőbb logikai játék, amit valaha is piacra dobtak. Kis szmörűnkkel dominókat kell döntögetnünk úgy, hogy minden egyes darabot elfektessünk, és a legutolsóval a három csikkal megjelölt dominót is az oldalára billentsük. A pályákon persze nemcsak egyszerű dominók vannak, hanem csikkal, vagy egyéb színezéssel megjelöltek is. Ezek a legkülönbözőképpen viselkednek, ha nekik billen egy mellettük levő dominó. Minden szabályt felsorolni felesleges, legjobb, ha Ti jöttök rá a saját kártyákon. Nem kétpérs munka lesz, az biztos, de megéri!

Végül dióhéjban néhány szó az e hónapban megjelent néhány jópofa anyagról. A **TENNIS CUP II** egy kellemesre sikeredett teniszjáték. Bár egy kicsit nehézkes a kezelése,



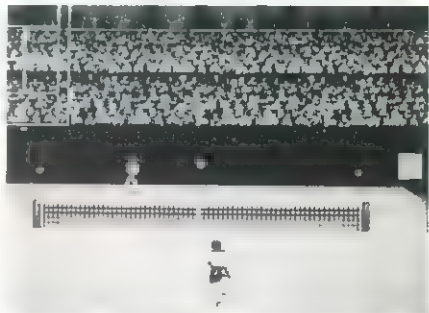
RED ZONE (AMIGA)

SENSI SOCCER (AMIGA)



CALIFORNIA GAMES II. (AMIGA)

TENNIS CUP II. (AMIGA)



nem marad el a többi nagy elődtől. A **DR. MARIO** egy PC-ről ismert játék Amiga-verziója. Tetris utánzatnak nézne az ember, de ahhoz csak felületesen hasonlít. Cél, hogy a lehulló pirulák segítségével lebontsuk a pályák legalján található bacilusokat. Ha 3 ugyanolyan színű pirula kerül egy velük megegyező színű baci mellé-lőle, akkor elporladnak. Hideg téli éjszakákon jól el lehet marhaskodni vele. Megjelent egy régi nagy játék második kiadása is, a **CALIFORNIA GAMES II**. Nem mutat fel túl sok újítást az előzőhöz képest, látszik, hogy az Epx csillaga megfakult az utóbbi időben. A játékban kipróbálhatjuk tudásunkat sárkányrepülés, snowboard-on, jet-ski-n, hullámlövaglás közben és gördeszkán. Az irányítás és a grafika sajnos hogy maga mögött kívánni valót. Legutoljára hagytam a **BUMPY'S ARCADE FANTASY** című időtlenséget. Aki szereti az ügyességi játékokat, az feltétlenül kaparntsa meg, mert haláli az anyag. Egy kis labdacca kell ugrálva, pattogva bonuszgurákat összeszedgetni, miközben szögek, látogató mélységek állják útunkat. Ne rettentsem el senkit a primitív grafika, a játék maga sokkal többet mutat.

Zolee



# UGH! és FUZZBALL

*Olyan szűkös  
időket élünk,  
mikor egy-egy  
jó Amiga-C64  
konverzió szü-  
letése ritkaság-  
számba megy.  
Ezért is örül-  
tünk meg,  
mikor közel  
egyidőben két  
tutijó játék is  
megjelent Ami-  
gára és C64-re  
egyaránt.*

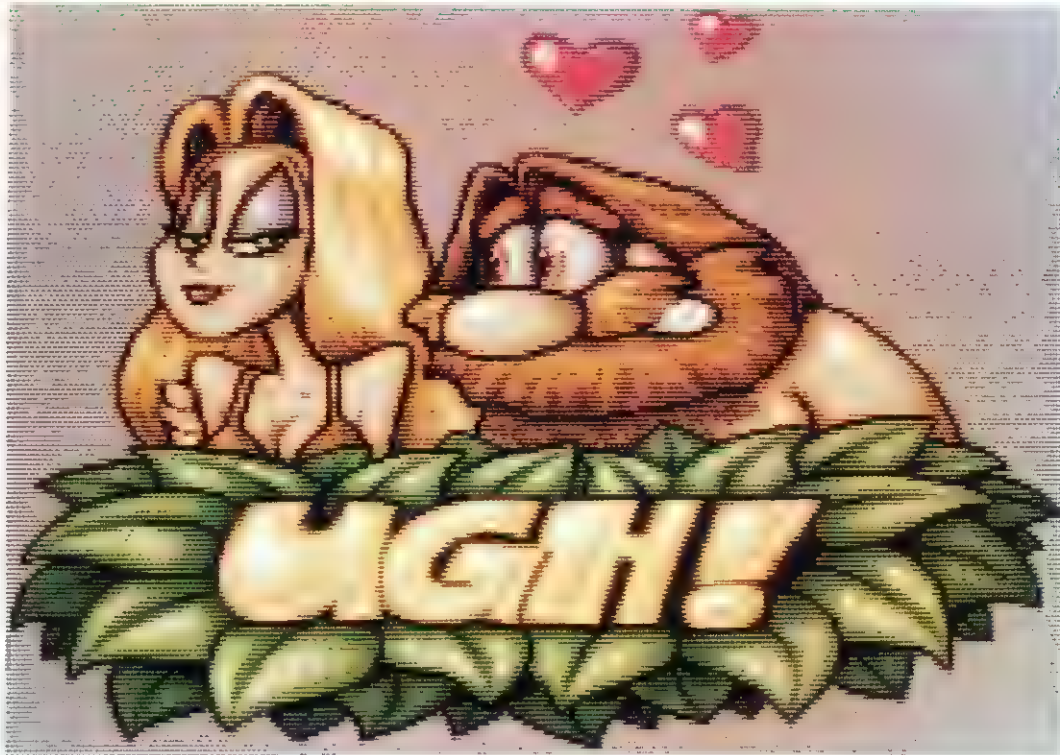


FOTO:AMIGA

Az UGH! valódi „őskori” lelet a PlayByte-től. Ők bebizonyították, hogy nem kell teljes képernyőt betöltő sprite-okkal, káprázatos színeket felvonultató grafikákkal elborítani a játékkeret ahhoz, hogy valaki jól szórakozzon a játékkal. A program főhősei borsszem nagyságúak, de tutibak a legnagyobb sztároknál is. Feladatunk, hogy ősi „röpp-bringákkal” a platformok között a megfelelő helyre szállítsuk ősembertársainkat. Vigyázzunk, nehogy túl rázósan landoljunk a földön, mert ez egy élet veszteséget jelent. Ne tapossuk agyon a többi manust se, és figyeljünk a röpdöső madarakra, vagy dühödt dinoszauruszokra is. Az őscsajok fuvarozása akkoriban is nagy örömet jelentett, járunk tehát mi is a gyengébb nem kedvébe. Ha valaki a vízbe pottyán, rövid ideig landolhatunk a vízen, hogy felvegyük őt. Ráérő időnk-

## C-64 mahnósok **FIGYELEM!**

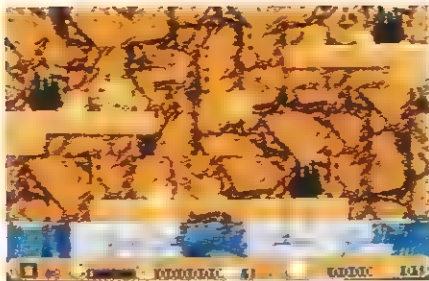
Minden hónapban egy siker program kazetta borítóját kínáljuk Nektek, hogy kivágva és a kazettába helyezve új taggal gyarapodjon gyűjteményetek.

Ezzel egyidőben új kazettás programokat kínálunk eladásra, a listát és az árakat megtaláljátok lapunkban.

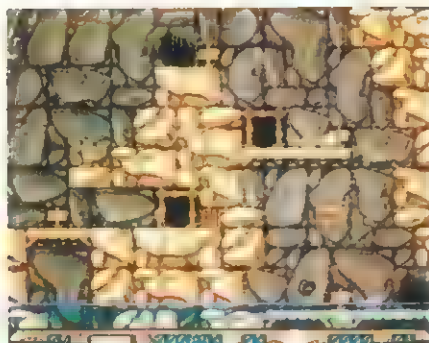
Tehát:

**PRESS PLAY ON TAPE...**





FOTÓ: AMIGA



FOTÓ: C-64

élvezeti szintet. Nagy show, ne-hogy kihagyd!

	AMIGA	C-64
GRAFIKA	99	Összesen <b>97</b>
ZENE	85	
JÁTSZHATÓSÁG	98	

A másik kiszemelt játék még az UGHI-nál is jobban sikerült konverzió. A FUZZBALLS Amigán már néhány hónapja aratja

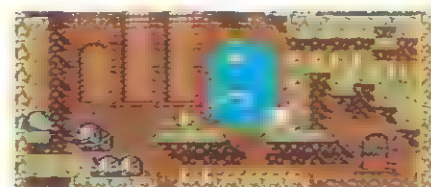
a siker babérjait a legendás System 3 jóvoltából, ezért elhatározták a skacok, hogy átírják C64-re is. Csak így tovább, remek ötlet volt! Ilyen élvezetes ügyességi játékkal régen szórakoztam. Dióhéjban a történet: a gyakorló varázsló unalmában egy kincsesládikával szórakozik, amiből azonban apró bodor-bogyók (fuzzballs) ugrálnak elő, s lepik el a szobát. Megpróbálja visszatéríteni őket a ládába egy varázslattal, de fordítva sül el a dolog: ő is lasztivá válik. Vezeklésképpen



FOTÓ: AMIGA

ben a kuksoló kavicsot dobjuk az almafára, hogy leverjük a gyümölcsét, amit falatozzunk be jóízűen. Amigán külön élményszámba megy a hangulatos bantu-muzsika, amit egy-egy UGHI nyögés tarkít. C64-en, a gép adottságainak köszönhetően, gyengébb egy fokkal a grafika, de semmivel nem rontja ez az

576 KByte



FOTÓ: C-64

FOTÓ: AMIGA



50 pályán kell a fuzzokkal megküzdenie. Gügye történet, de kit érdekel, ha ász a játék? Faljuk be az összes kihelyezett elemőzsiát, lőjük le a lasztikat, és gyorsan tapossuk is el őket. Ha nem vagyunk elég fürgék, a kis pattogó bogyókból izgágabb és



mérgeesebb fuzzok lesznek, amiket már nem lehet egy lövéssel elkábítani! Ezek a kis punk-fuzzballok megérvénének egy külön tanulmányt!

Amint a mellékelt képek is alátámasztják, rettentően meleg az anyag. Élvezetes, kitartást igénylő szintek, röhögtető csámcsogás-hangeffektek (Amiga), egyszerűen, de nagyszerűen kitalált figurák. Minden együtt van ahhoz, hogy sokáig emlékezetes legyen a játék. (95%)

Zolee

	AMIGA	C-64
GRAFIKA	89	Összesen <b>89</b>
ZENE	85	
JÁTSZHATÓSÁG	90	

## SZÁMÍTÓGÉPESEK FIGYELEM!

Idén ismét lesz

Computer Karácsony '92

a régi megszokott helyen,  
a Műszaki Egyetem  
aulájában.

Bővebb felvilágosítás  
a következő számban!

Nem lustálkodtak a magyar kódolók a nyári hőségben, legalábbis erre utal a szerkesztőségbe beérkezett számos színvonalas stuff.

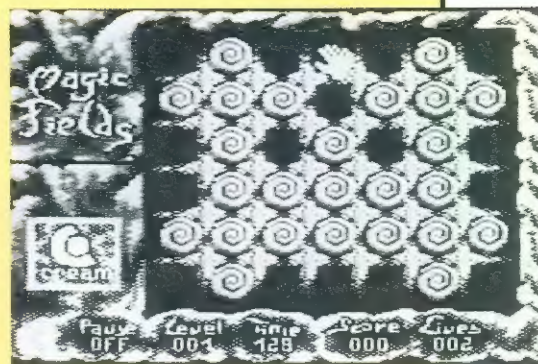
Először egy régi ismerőst köszöntök, alias Tajti Attilát. Mikor ezeket a sorokat olvassátok, addigra már az első játéka, a Connection/Gravity gazdára talált külföldön az 576 segítségével, és hamarosan hivatalosan is kapható lesz. Már újabb játékkötletének megvalósításán dolgozik, amiből természetesen hozzánk juttatta el az első preview-t. A mostani játéknak tök frappáns nevet eszelt ki: DO THE BALL MEN. Amilyen ötletes a név, olyan jópofa a játék. Kis labdajátékot kell adott számú mozgatóval a helyükre húzogatnunk. Nemcsak a Play része tökéletes, hanem remek az Editor funkció is. Látszik, hogy nagyon kreatív a srác, eddig nem látott grafikai és programozási megoldásokat alkalmazott ebben az új anyagban is. A játék zenéjét és hangeffektjeit egy szintén ismert skac szerelte: Griff. Természetesen ezt a programot is sikeresen menedzseli majd az 576 KByte (C64).

Zavacki Ferenc Debrecenből szintén látványos demót küldött el hozzánk. Ő Amigán érzi otthon magát, ezen a gépen kódolt egy remekbeszabott logikai játékot, melynek a STONES nevet adta. Ha a nyomda is úgy akarja, akkor erről is láttok fényképet. Szintén tologatók kategória, de egy kicsit bonyolultabb a megszokottnál. Szép lett a grafika, és a zene is kellemesen cseng (egy németországi magyar guy munkája). Szerintem a középkeletű logikai anyagok sikervárományosa. (Amiga)

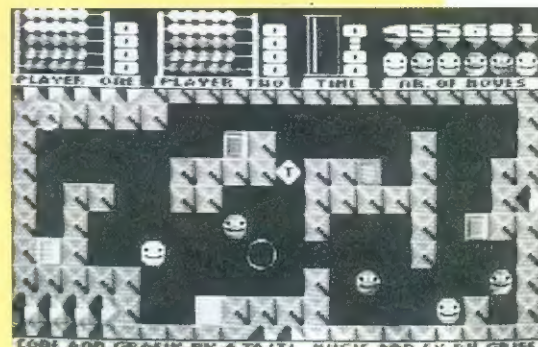
A magyar demo- és crackszintéren ismerősen csengő név a HEADWAY. Szegedi banda, ügyeskező programozókkal, grafikusokkal és zenészekkel. Tőlük két kész játék is érkezett: az egyik ROWDY, a másik MAGIC FIELDS névre hallgat. A változatosság kedvéért ezek is logikai stuffok, de a jobb fajtából valók. Mindkettő a bontogatók kategória képviselője. Az egyikben egy kis muksóval kell az egyforma kőveket egymás mellé-alá rendezni, hogy azok elporladjanak. A másik egy meghatározott „ezt-leveszem-amaz-kinő-helyette” elven alapszik, ahol szintén az összes kirakott kő lebontása a cél. Az első közepes, a második viszont káprázatos grafikával készült, mindkettőpz fülbemászó zene dukál. (C64) Bravó fiúk, csak így tovább!

Ismételten felhívást intézünk minden vállalkozó kedvű fiatalhoz: bátran programozzatok, rajzolgassatok, ontsatok magatokból dallamos gépi melódiákat! Az 576 KByte segít forgalmazót találni elfekvő programjaitokra. A programok külföldi menedzselését vállaljuk. Nektek csak a pénz kell kasszíroznotok. Várjuk színvonalas műveiteket az új-ság címére.

Zolee

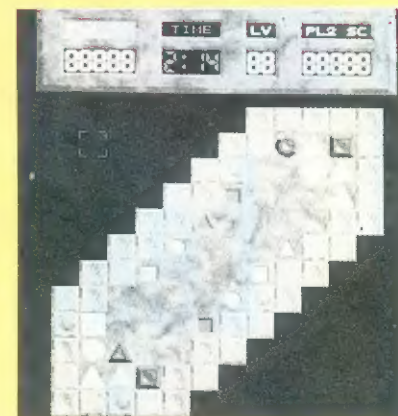


MAGIC FIELDS (C-64)

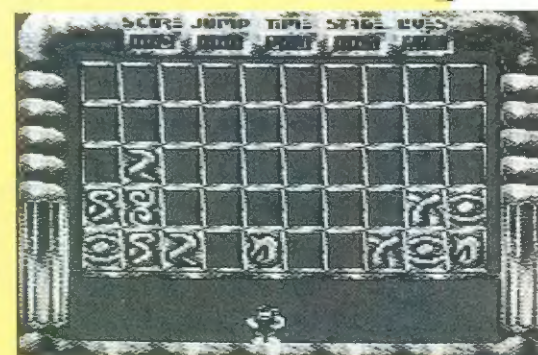


DO THE BALL MEN (C-64)

## Exkluzív



ROWDY (C-64)



STONES (AMIGA)





FOTÓ: PC

Veszélyben a föld – avagy a bőristenségek inváziója



# Leather Goddesses of Phobos 2

Nagy izgalommal vettem kézbe a Leather Goddesses of Phobos 2-t. 15mb teljes képernyős vga-s grafika igen sokat ígért. Rádásul az első percekben úgy tűnt nem egy „száraz” (herélt) játék, mert a központban a nők illetve a férfiak vannak. Sajnos kénytelen voltam rájönni, hogy az intim jelenetek csak háttér tevékenységek. A játék irányítása a lehető legegyszerűbb, mindenki könnyen rájön. Ha valakivel beszélünk, a fejét látjuk kinagyítva, s mellette a választható beszédtemák ikonjai (pl.: kéz: bemutatkozás stb.). A sztori igen blód: egy úrlény a földre zuhan újrágányával, és segíteni kell őt, hogy visszajusson övéihez, illetve a földlakókat kell megvédeni a „bőristenségektől”. A végkifejletre három út vezet: a férfi vagy a nő, illetve az úrlény irányításával. A nő és férfi közti gyakorlatilag nincs különbség, csak az intim részeknél. Tehát:

## ZENE, LYDIA

A játék elején a benzinkút előtt indulunk. Menjünk be a kút garázsába, szállunk be a kocsiba, s vegyünk ki belőle a rádiótelefont, majd nézzünk be a motorházba, ahol az egyik nőci dolgozik (Zekével érdemes akcióbba lépni...), s szedjük fel a motorházra kirakott csövet. Ha megvolnánk evvel, keressük fel Lydia testvérét, aki a Germánium alapú életformáról beszél nekünk, s annak tápanyagszükségletéről, stb. Menjünk le innen a laborba, és indítsuk be az esőcsináló gépet, majd hagyjuk el a házat. Erdemes betérni a professzor csillagvizsgálójába, ha már itt vagyunk és kukkolni a távcsövön. Ezután térjünk be a Bárba, s vegyük magunkhoz a vörösborot. Ezután menjünk a kajáldába (Dinner), s vegyük el a tálkát az asztalról, majd irány az orvos háza. Az ott álló szekrényből szedjük fel a ként, jussunk el a folyóhoz (a benzinkút után, balra). A meder megtelt vízzel, az esőcsináló gépnek köszönhetően, s szálljunk be a csónakba. A katonai bázis mellett kötünk ki, kiszállva a csónakból a kerítésen lévő lyukon másszunk be a bázis területére, s irány a kaszárnya. Nyissuk ki a szekrényt, vegyük ki belőle az egyenruhát, s öltösk fel. Menjünk ki, majd menjünk be az ezredes szobájába, nyissuk ki a fiókot, s vegyük ki belőle a kulcsot. Osonjunk be a vezérlőterembe, s olvassuk le a képernyőről a háromjegyű kódot, és a másik számot, amit a 4 jegyű kódhoz kell adni. Hagyjuk el a bázist, s keressük fel az ezredes házat, s nyissuk ki a kulccsal a szekrényt, s vegyük ki belőle a rózsaszínű borítékot, olvassuk le melyik ku\*\*a (kutyá?) neve van feltüntetve rajta. Ezután menjünk el a bordélyházba, s hívjuk le a megfelelő gombbal az illető hölgyet. A borítékot megmutatva, átadja a bázison lévő széf nyitó kódját. Most kéne a gyári kézikönyv... hisz egy szót kapunk, amit azonosítani kéne egy négyjegyű számmal. Most térjünk vissza a bázisra, a laboratóriumba (ne feledjük magunkra öltöni az egyenruhát), és írjuk be a kódot, s vegyük fel a rádióaktív izotópot, majd hagyjuk el a bázist. Ha mindent jól csináltunk eddig, megjelenik Lydia és testvére. Ha a feltört verzióval játszunk, hiába várunk rájuk. Akinek birtokában vannak a kódok, és megjelent a másik két szereplő

is, keresse fel Dealer Dan használt autókereskedését, ahol ott van Barth. Adjuk át neki az izotópot, s mixeljük a tálba egy kis izét a borból, kénből, gumicsőből, s adjuk át neki. Most megjelenik egy mérges embertömeg. Menjünk be a bázisra, s üssük be a rádióadóknkba a kódot, mire a tömeg elszéled. Menjünk vissza Barthhoz, aki átad nyolc dolgot nekünk, amiket be kell rakni a folyó mellett álló űrhajó műszerfalába. Irány a Planet X!

## Barth

Barthtal merőben más a játékmennet: nyolc tárgyat kell összeszednünk az űrhajó elindításához. Először menjünk el a beomlott alagúthoz, és vegyük fel a táblát, majd irány a város, a seriff irodája. Menjünk be a cellába, vegyük fel a szappant, majd löjünk egy lyukat fegyverünkkel a falon. Keressük meg a templom mellett a stop táblát, löjünk ki a fegyverünkkel, majd vegyük fel a táblát. Menjünk be a Dinnerbe, vegyük fel a tálból a szőlőt, majd keressük fel Lydia testvérét, adjuk oda neki a vasalóért cserébe a fegyverünket. Menjünk le a laboratóriumba, s kapcsoljuk be az esőcsináló gépet. Keressük meg az indián rezervátum kapuját, menjünk be a sátorba, vegyük ki az üveget a szemetesből, s nyomjuk meg a cola automata gombját, vegyük fel a pénzérmét, s keressük fel a zöldségkereskedőt. Adjuk oda neki a pénzt, s vegyük fel a tökört. Térjünk be a bárba, menjünk be a biliárcterembe, s lökjük be a golyókat a lyukba, majd vegyük fel a feketét. Keressük fel a használtautó kereskedést ahol várnak ránk barátaink. Kapunk kaját, s amikor eloszlik a tömeg, keressük fel űrhajónkat, s rakjuk be a nyolc tárgyat a műszerfalba, s irány a Planet X!

## PLANET X & PHOBOS- a vége mindhárom esetben

A Planet X-en keressük meg a gyűléstermet, s vegyük magunkhoz a zöld lemezt és a láthatatlanság övet, majd repüljünk a Phobosra. Szabadítsuk ki a cellából a foglyokat, majd vegyük fel az övet, s lépünk be a belső terembe, s használjuk a zöld lemezt (felveszi a beszélgetéseket). Amikor a Föld elfoglalásáról kezdenek beszélni, hagyjuk el a termet, s keressük a várakozó űrhajókat, s szálljunk be az elsőbe. Zárkózzunk be a WC-be, s várjuk meg amíg leszállunk a Földre. Gyorsan jussunk el a KACR rádióba, s helyezzük fel a lemezjátszóra a zöld lemezt, s nyomjuk meg a gombot. Így az egész város hallani fogja a lemez tartalmát, s a Phobosiak elmenekülnek... Kérem, ez a vége...

Koronczai Gáspár

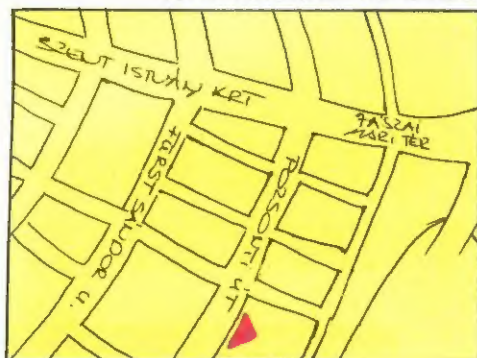
PC		
GRAFIKA	89	Összesen <b>92</b>
ZENE	80	
JÁTSZHATÓSÁG	98	



# 576KByte SHOP

XIII. POZSONYI ÚT 14. – TEL.: 1126-415

NYITVATARTÁS: HÉTKÖZNAP: 9–17<sup>h</sup>-IG, SZOMBATON: 9–13<sup>h</sup>-IG



## Egy hely ahol játszva vásárolhat!

Magyarország első széles választékot kínáló szoftver  
boltja. Számítógépek, játékgépek, eredeti játékok

LEMEZEK  
KÁBELEK  
DISCBOXOK

JOYSTICKOK  
FLOPY DRIVE-OK  
MONITOROK

EGEREK  
FILTEREK  
MAGAZINOK

C64 EREDETI PROGRAMOK	LEMEZ	ÁRA (Forint)	KAZETTA
3D INT. TENNIS	549,-	549,-	
AMAZING SPIDERMAN	549,-		
AMERICAN 3D POOL		549,-	
ANTICS		549,-	
ARNIE		549,-	
BABY OF KANGURU		549,-	
BAD CAT		549,-	
BADLAND		549,-	
BATTLESIPS		549,-	
BLINKY'S SCARY SCHOOL		549,-	
BLUE ANGEL	549,-	549,-	
BLUE BARON		549,-	
BOD SQUAD		549,-	
BUFFALO BILL'S RODEO GAMES		549,-	
CHAMBERG OF SHAOLIN		549,-	
CHAMPIONSHIP 3D SNOOKER		549,-	
CIRCUS ATTRACTION	549,-	549,-	
CISCO HEAT	549,-	549,-	
CLEAN UP TIME		549,-	
COBRA FORCE		549,-	
COLOSSUS CHESS V4.0		549,-	
COMMANDO	549,-	549,-	
CYBER WORLD		549,-	
DANGER FREAK		549,-	
DANGER FREAK		549,-	
DEMON BLUE		549,-	
DENARIS		549,-	
DIE HARD 2	549,-	549,-	
DIPLOMACY	549,-	549,-	
DOUBLE DRAGON		549,-	
DYTER-07	549,-	549,-	
EDD THE DUCK	549,-	549,-	
ELVIRA	1999,-		
ELVIRA 2	1999,-		
ELVIRA ARCADE		1999,-	
ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL		549,-	
F1 TORNAO		549,-	
FOOTBALL MANAGER 2		549,-	
FROSTBYTE		549,-	
GALDREGON'S DOMAIN		549,-	
GAZZA II	549,-	549,-	
GRAFFITI MAN		549,-	
GRAND MONSTER SLAM	549,-	549,-	
HUNT FOR RED OCTOBER ACTION		549,-	
HUNT FOR RED OCTOBER SIM.		549,-	
IMPOSSAMOLE	549,-	549,-	
IN 80 DAYS AROUND THE WORLD	549,-	549,-	
INT. NINJA RABBITS		549,-	
INTERNATIONAL KARATE		549,-	
JO		549,-	
JINKS		549,-	
JUDGE DREDD	549,-	549,-	
KICK BOX VIGILANTE		549,-	
KINGS BOUNTY	549,-	549,-	
LOTUS ESPRIT	549,-	549,-	
MANCHESTER UNITED	549,-	549,-	
MAYDAY SQUAD HEROES		549,-	
MINDTRECHERS	549,-	549,-	
NARCO POLICE	549,-	549,-	
NEIGHBOURS		549,-	
NIGHTDAWN	549,-	549,-	
NINJA COMMANDO		549,-	
NINJA RABBITS		549,-	
OIL IMPERIUM		549,-	
OLYMPIAD COLLECTION		549,-	
OPERATION HANOI		549,-	
OPERATION HONGKONG	549,-	549,-	
OPERATION WOLF	549,-	549,-	
PIT FIGHTER		549,-	
PREDATOR	549,-	549,-	
Q10 TANKBUSTER		549,-	
RBI BASEBALL 2	549,-	549,-	
ROADWARS	549,-	549,-	
ROCK'N ROLL		549,-	
ROLLING RONNY	549,-	549,-	
ROUND THE BEND		549,-	
RUNNING MAN		549,-	
SPAGETTI WESTERN		549,-	
SPHERICAL	549,-	549,-	
SPOT	549,-	549,-	
STREET GANG		549,-	
SUMMER OLYMPIAD		549,-	
SUPER CARS	549,-	549,-	
SUPER SPACE INVADERS	549,-	549,-	
SWITCHBLADE		549,-	
TAI CHI TORTOISE		549,-	
THE BLUES BROTHERS	549,-	549,-	
THE CURSE OF RA	549,-	549,-	
THE FLINSTONES		549,-	
THUNDERJAWS	549,-	549,-	
TITANIC BLINKY		549,-	
TOMCAT		549,-	
TURBID BURN		549,-	
TURRICAN	549,-	549,-	
TURRICAN II		549,-	
ULTIMATE GOLF	549,-	549,-	
VAMPIRE'S EMPIRE		549,-	
VOLLEYBALL SIMULATION		549,-	
WESTERN GAMES		549,-	
WINTER OLYMPIAD		549,-	
WINTER SUPERSPORTS '92		1999,-	
X-OUT	549,-	549,-	
XENOMORPH	549,-	549,-	
PROGRAMCSOMAGOK			
FULL BLAST (6 JÁTÉK)		999,-	
HIT PACK #3		999,-	
HIT PACK #5		999,-	
WINNING TEAM		999,-	
JAMES POND COLLECTION	999,-	999,-	
SUPERHEROES	999,-	999,-	
MOVE! STARS	999,-	999,-	
DOUBLE DRAGON 3/ROOLAND		699,-	
AMIGA EREDETI PROGRAMOK			
AMAZING SPIDERMAN		849,-	
ARCHIPELAGOS		849,-	
AWESOME		849,-	
B.A.T.		849,-	
BAAL		849,-	
BLOODWYCH		849,-	
BUFFALO BILL'S RODEO GAMES		849,-	
CAPTAIN PLANET		849,-	
CISCO HEAT		849,-	
COMBO RACER		849,-	
CONTINENTAL CIRCUS		849,-	
COVERT ACTION		3999,-	
DAYS OF THUNDER		849,-	
DEVIOUS DESIGN		849,-	
FEUDAL LORDS		849,-	
GOLDEN AXE		849,-	
HUNT FOR RED OCTOBER ARCADE		849,-	
IMPOSSAMOLE		849,-	
INT. CHAMP. ATHLETICS		849,-	
IRONMAN OFF ROAD RACER		849,-	
JAMES POND		849,-	
KILLING CLOUD		849,-	
KNIGHTS OF THE SKY		3999,-	
LICENCE TO KILL		849,-	
LOTUS ESPRIT		849,-	
MANHATTAN DEALERS		849,-	
MERCENARY		849,-	
MICROPROSE FORMULA ONE G.P.		3999,-	
MOONSHINE RACERS		849,-	
NARCO POLICE		849,-	
NEW YORK WARRIOR		849,-	
PIT FIGHTER		849,-	
RAILROAD TYCOON		3999,-	
SPIRIT OF EXCALIBUR		849,-	
SPOT		849,-	
STARBYTE SUPER SOCCER		849,-	
SUPER CARS		849,-	
TEAM SUZUKI		849,-	
TOYOTA CELICA G.T.		849,-	
VENGEANCE OF EXCALIBUR		849,-	
VOLFIED		849,-	
WILD STREETS		849,-	
WOLFPAK		849,-	
XENON 2		849,-	
PC EREDETI PROGRAMOK			
3D POOL		1999,-	
ARCHIPELAGOS		1999,-	
BAAL		1999,-	
CISCO HEAT		1999,-	
CONAN THE CIMMERIAN		1999,-	
COVERT ACTION		3999,-	
F-117A NIGHTHAWK		3999,-	
F-15 STRIKE EAGLE II		3999,-	
GOLDEN AXE		1999,-	
GUNSHIP 2000		3999,-	
INTERNATIONAL KARATE		1999,-	
IRONMAN OFF ROAD RACER		1999,-	
KNIGHTS OF THE SKY		3999,-	
LOST PATROL		1999,-	
MEGAFORTRESS		1999,-	
NIGHTBREED		1999,-	
OMEGA		1999,-	
PIT FIGHTER		1999,-	
RAILROAD TYCOON		3999,-	
RISE OF THE DRAGON		1999,-	
SILENT SERVICE II		3999,-	
SPIRIT OF EXCALIBUR		1999,-	
SPOT		1999,-	
SUMMER OLYMPIAD		1999,-	
SWORD OF THE SAMURAI		3999,-	
WINTER OLYMPIAD		1999,-	

Viszonteladók jelentkezését is várjuk!

Az 576 KByte SHOP ELSŐ NYEREMÉNYAKCIÓJA A BOLT MEGNYITÁSÁRA:

Aki a fenti szelvényt kivágja és a boltba behozza, vagy postán a szerkesztőség címére elküldi, sorsoláson vesz részt.

Ertékes nyeremények! Beküldési határidő: november 10.

AMIGA SEGA C-Commodore GAME GEAR

AMIGA SEGA C-Commodore GAME GEAR

Nintendo

GAME BOY

SEGA

C-Commodore

GAME GEAR



**576KByte**  
NYEREMÉNY-  
SZELVÉNY

# 576KByte SHOP

XIII. POZSONYI ÚT 14. – TEL.: 1126-415

NYITVATARTÁS: HÉTKÖZNAP: 9–17<sup>h</sup>-IG, SZOMBATON: 9–13<sup>h</sup>-IG



## EGY ÚJ C-64-ES + EGY CARTRIDGE

BENNE:

TERMINÁTOR 2



AZ **ocean** LEGSIKERESEBB JÁTÉKA

ÉS MÉG TOVÁBBI KÉT MEGLEPETÉS

EGY JOYSTICK + EGY MAGNÓ



MINDEZ  
REKLÁMÁRON  
15 990.-

Amíga 500  
39 900.-

### VISZONTELADÓK FIGYELEM!

ORSZÁGOS VISZONTELADÓI HÁLÓZAT  
KIÉPÍTÉSÉN DOLGOZUNK, SZERETNÉNK HA  
ÖN IS TÖRZSVÁSÁRLÓNK LENNE.

Áraink az ÁFÁT-t tartalmazzák!!!